

DRIVER
¡¡Acción a las 4 ruedas!!

REGALAMOS
Una DREAMCAST cada mes

CONCURSO
Regalamos 50 juegos de «Star Wars. Episodio I. La Amenaza Fantasma»

REPORTAJE E3
Descubre los juegos que arrasarán este año

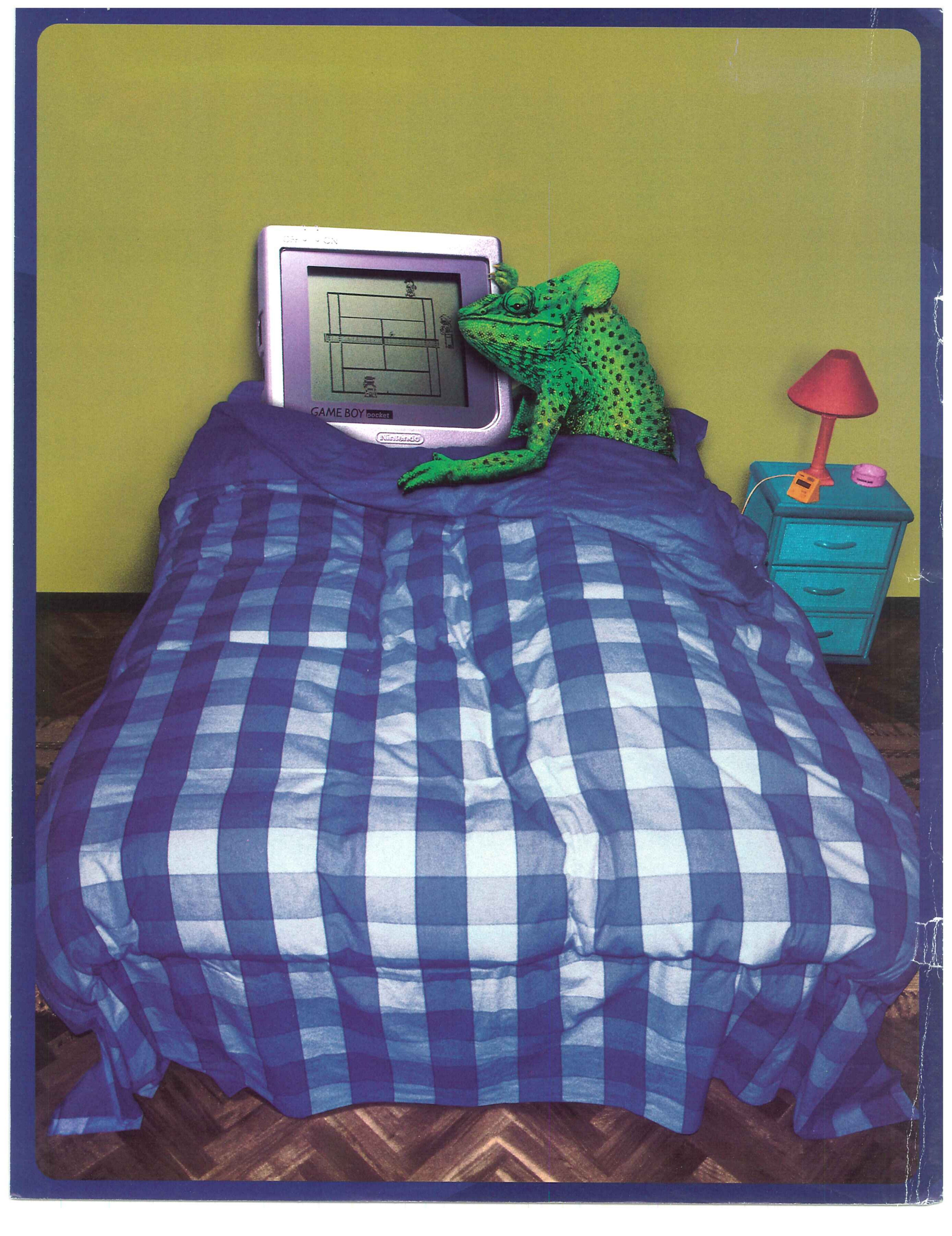
Preestreno
Syphon Filter
Episodio I: Racer
Ape Escape
Omega Boost

Llegan nuevas versiones para PlayStation, N64 y Dreamcast

Resident Evil: El terror continúa



Guías prácticas de «RR Type 4», «Rogue Squadron» y «Colin McRae»

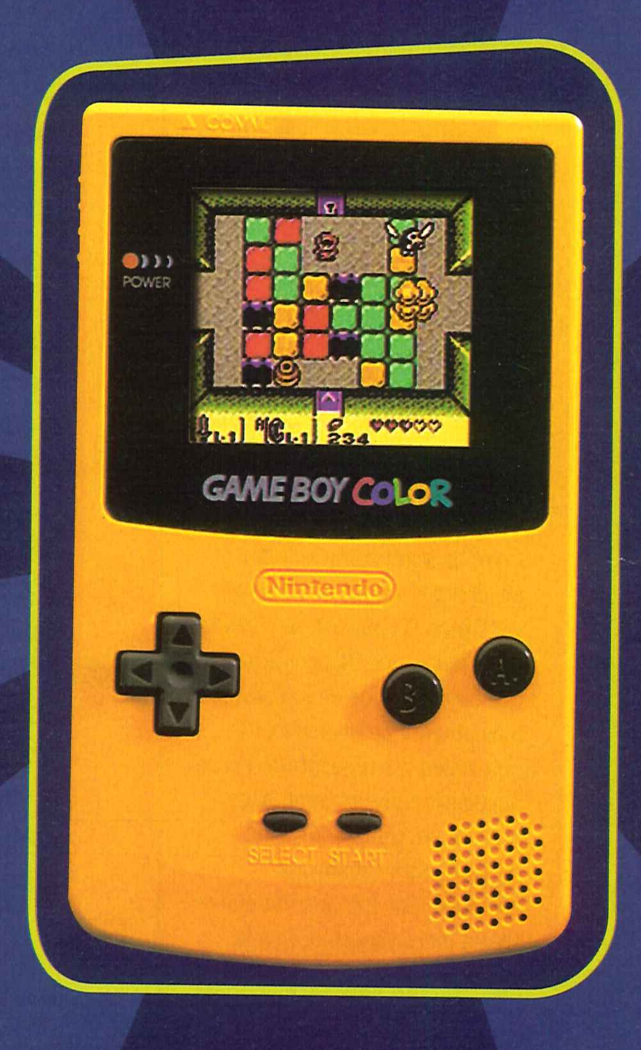

GAME BOY pocket
Nintendo

Presentamos el nacimiento de la nueva Game Boy Color

Te presentamos la nueva Game Boy Color.

Con más de 80 nuevos juegos a todo color.

Estate atento a próximos lanzamientos como Super Mario Bros, F-1 World Grand Prix, Conker's Pocket Tales y R-Type. Y recuerda, todos los juegos de Game Boy, son compatibles con Game Boy Color. Ha nacido una estrella.





Además, Super Mario Bros, exclusivo para Game Boy Color.





www.nintendo.es

Editorial

ESTO ESTÁ QUE ARDE...

Un año más, el E3 -la feria más importante del mundo de los videojuegos-, ha abierto sus puertas. Pero no podemos decir que ésta haya sido "una edición más". Todos los que hemos tenido la fortuna de poder asistir a este evento hemos coincidido en afirmar que hemos presenciado la mejor feria de la historia, pues lo que allí se ha visto nos ha dejado a todos, literalmente, con la boca abierta. Las novedades que vienen para PlayStation son impresionantes y demuestran que la "vieja" consola de Sony todavía tiene muchísimo juego que dar. Además, esta compañía ha mostrado algunos detalles más de su futura PlayStation 2, y todo el mundo adivina que va a ser la bomba.

Como la bomba han sido los alucinantes juegos que hemos visto para Dreamcast, -la estrella de la feria-, que han confirmado que Sega dispone de la consola más potente del mercado, lo que, unido a sus posibilidades de navegación por Internet, hace preveer un futuro realmente brillante para Dreamcast.

Nintendo, por su parte, no quiere ser un mero espectador de la evolución de las consolas y ya ha confirmado que para finales del 2000 pondrá a la venta, simultáneamente en todo el mundo, una nueva máquina -la llamada Project Dolphin-, que dejará definitivamente de lado los cartuchos para dar paso al DVD.

Ante todos estos acontecimientos lo único que podemos decir es que el mercado está que arde, que las consolas están más de moda que nunca y que los videojuegos tienen un presente contínuo, pero un futuro perfecto.

Sumario

Número 93 • Junio 99

La gran estrella de este mes es, sin duda, «Driver», un título en el que se combinan velocidad y acción de una manera explosiva.



Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Jefe de Sección: Javier Abad
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN: Sole Fungairiño **(Jefe de sección)**, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Rubén J. Navarro, Alberto Lloret, Sergio Herrera
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
Director Editorial: Domingo Gómez
Directora Comercial: Mamen Perera

PUBLICIDAD:
MADRID: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid) Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES: Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

Distribución: DISPAÑA C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



CONCURSO DREAMCAST

Busca este logo de «Dreamcast» en las páginas de la revista y gana una consola «Dreamcast».
¡Puedes ser uno de los primeros que disfruten de ella!

¡Sorteamos una «Dreamcast» cada mes!





SEGA

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el logo de «Dreamcast» escondido entre las páginas de la revista, junto al cupón de participación, a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., Hobby Consolas, Apartado de Correos 400, Alcobendas (28100 Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DREAMCAST.
2. Entre todas las cartas recibidas con el logotipo correcto, se extraerá UNA y su remitente será premiado con una CONSOLA DREAMCAST.
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. La consola será enviada al domicilio del ganador a partir del mes de Octubre de 1999.
4. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de Mayo y el 25 de Junio de 1999.
5. La elección del ganador se realizará el 1 de Julio de 1999 y el nombre del ganador se publicará en el número de Agosto de la revista Hobby Consolas.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS, S.A.

Cupón de participación de Junio



Pega aquí el logo que has encontrado

Nombre:..............................
Apellidos:..............................
Dirección:..............................
Localidad:..............................
Provincia:..............................
C.Postal:..............................
Telf.:.................. **Fecha de nacimiento**..............
El logo de «Dreamcast» esta en la página:..............
❏ Si deseo recibir información de los próximos lanzamientos de Sega

LA QUINTA COLUMNA

Los Angeles Connection

Hacedme caso. No vayáis nunca a una feria de videojuegos. Después de ver la friolera de casi 300 juegos en tres días, a uno sólo le quedan ganas de... de que todos lleguen lo antes posible a nuestro país para disfrutar como un poseso con ellos. "Pos eso", que este E3 me ha dejado el cuerpo hecho trizas, después de kilómetros y kilómetros cargado de CD´s y press packs hasta las cejas (cómo me gustaría echarme a la cara al tipo que se le ocurrió dividir este año la feria en tres pabellones separados por millones de años luz entre sí), tras más de 25 horas de vuelo sufriendo en silencio unos asientos diseñados a medida para el señor Galindo, y soportando en esta semana posterior las secuelas de la diferencia horaria, que interrumpe puntualmente mis dulces sueños a las seis de la madrugada cada día.
Y sin embargo, aún ando con la boca abierta y los ojos como platos por el impresionante aluvión de novedades con el que nos ha obsequiado esta feria (bueno sí, y también por alguna que otra azafata del stand de Eidos, que hay que decíroslo todo).
Cualquiera diría que todas las compañías del sector se han puesto de acuerdo para convertir este E3 de Los Angeles en un acontecimiento espectacular, único. Una conspiración bien urdida para embriagarnos a todos con títulos increíbles, noticias deslumbrantes, anuncios inesperados, rumores sorprendentes. Algo así como Los Angeles Connection. Una organización liderada por los "capos" Sony, Sega y Nintendo y con secuaces tan ilustres como Eidos, Acclaim, Electronic Arts, Activision, Capcom, Konami o Ubi Soft. Una red de la que nadie puede escapar, ni siquiera el mismísimo Spielberg, al que también se vio dando una vuelta por los stands el segundo día del show.
Aunque es verdad que a más de uno le costó escapar por su incapacidad de encontrar la salida en el mastodóntico y laberíntico Los Angeles Convention. Y a otros -y no penséis en un servidor- más bien les tenían que echar de allí cada día, empeñados como estaban en hacerse fotos con todas las mujeres del lugar, incluidas las sufridas señoras de la limpieza.
Pero bueno, ya sabéis cómo son estos shows. Uno debe estar preparado para todo. Incluido toparse a la salida con el mismo taxista que un día antes había conseguido con su habilidad al volante que la ciudad de Los Angeles se convirtiera en una auténtica montaña rusa. Cosas de yankies.

Manuel Del Campo.

La «amenaza» de Star Wars

El estreno de la película "Star Wars. Episodio I: La Amenaza Fantasma" está cada día más cerca, y eso se nota no sólo en la epidemia de crisis nerviosas que afecta a los incondicionales de la saga, sino también en la cantidad de productos de merchandising que van a aparecer. En Estados Unidos, por ejemplo, sale a la venta un pack de Nintendo 64 con el cartucho de «Racer», aunque seguramente no lo veremos por aquí.
Lo que sí llegará serán las figuritas de acción clásicas y las que lanzará Lego, y un montón de productos más que ya se irán dejando ver. Tranquilos.


Figuras de acción



Figuras de Lego



Pack de N64 con «Star wars. Racer».

Final Fantasy Collection, a la venta en Japón

Está claro que Final Fantansy es una de las sagas favoritas de los japoneses en toda la historia de los videojuegos. Y para que veáis que no hablamos por hablar, os contaremos que acaba de ser editado en tierras niponas un pack para PlayStation que, bajo el título de "Final Fantasy Collection", engloba en 3 CDs los juegos Final Fantasy IV ,V y VI del emblemático juego de rol de Squaresoft. Esta recopilación, que probablemente no llegue nunca a nuestro país, corresponde a las versiones que en su día fueron editadas para Super Nintendo (Super Famicom en Japón) y se aprovecha del auténtico furor que FF VIII está levantando en aquel país.



Mola

• El regreso de Star Wars, tanto en película como en videojuego.
El Imperio (el que tiene montado George Lucas, claro) contraataca.

• La Game Boy. Dura, y dura...
Al final va a ser verdad que el tamaño no es lo que importa.

• Los grandes juegos de Nintendo a bajo precio.
Siempre pensamos que esto de las rebajas era un gran invento.

• Que mi amigo Simón S.S. se haya decidido al fin a comprarse una PlayStation.
Pues dice su madre que está harta de que te pases las tardes en su casa.

• Las esperanzas de que algún día hagáis un sorteo de PlayStation azules (y que lo gane).
Pero primo, ¡cuantas veces te he dicho que no me escribas al trabajo!

• El «Super Mario Bros. DX.». Debería ser el primer juego al que le pusiérais un 100. Se lo merece.
Gracias por el consejo, pero que conste que no sería el primero en llevar esa nota.

• Snake. Muy mono él. Malévolas ideas pasan por nuestra mente.
Bien pensado, podría convertirse en la versión masculina de Lara Croft. ¿No es verdad, chicas?

• Ese "peaso" de Shenmue (o algo así se llama, ¿no?) para Dreamcast.
Parece mentira que detrás de un nombre tan raro haya un juego tan prometedor.

• El nuevo "look" de Hobby Consolas. Impecable.
Calla, calla, que nos vamos a poner colorados.

• Que «Metal Gear Solid» tenga un defectillo, aunque no lo reconozcáis: es demasiado corto.
Algo de razón tienes, aunque siempre puedes volver a jugar y seguir descubriendo cosas nuevas.

• Que dos de las grandes compañías de videojuegos saquen dos consolas nuevas.
Pues que sepas que Nintendo también se ha unido a la fiesta, así que ya son tres.

• Que saquen «Mission: Impossible para PlayStation».
Si Ethan Hunt es capaz de colarse en el FBI, cambiar de consola debe ser coser y cantar.

• La cantidad de chicas consoleras que hay en España, aunque yo no conozca a ninguna personalmente.
Joven soltero, aficionado a las consolas, busca chica mona que tenga los mismos gustos.

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Ciruelos, nº4. 28700, San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es



¿Y tú qué opinas?

Estas son algunas de vuestras respuestas a la pregunta del mes pasado: "¿Qué piensas de Dreamcast, la nueva consola de Sega?".

• *"Por suerte la he podido probar, y juegos como The House of the Dead 2, Sega Rally 2 y Blue Stinger me parecen impresionantes... Otro acierto de Sega son las conversiones que está realizando de sus arcades"*. Rubén.

• *"Los primeros juegos de Play eran buenísimos, pero ahora enfrentamos Ridge Racer con Gran Turismo y no tienen comparación. Sega Rally 2 es la caña, y no me puedo imaginar un juego mejor... imaginaros de aquí a tres años los juegos de velocidad que tendrá Dreamcast"*. José.

• *"Aunque la consola me parezca sorprendente, yo prefiero esperar a PlayStation 2, aunque tarde mucho. Quizá si Dreamcast llevara DVD desde el principio la compraría"*. Toni Cáceres.

• *"Es cierto que PSX2 tiene cosas que superan a la Dreamcast, pero Dreamcast tiene todo un año para mejorar y hacerse un hueco en el mercado"*. Jesús Ferreiro.

• *"Sus conversiones de las recreativas y en general sus primeros juegos son geniales... Eso sí, como los juegos de PlayStation 2 tengan realmente tanta calidad como la mostrada en su presentación, Dreamcast lo tendrá difícil"*. J. Alberto Garabito.

• *"Espero que Sega España se preocupe de traducir los juegos y de incluir la pistola en The House of the Dead 2"*. Alejandro Moreno.

• *"Recomiendo que la gente tenga paciencia y espere un tiempo prudencial para ver qué tal le van las cosas a Dreamcast, y si en Sega demuestran que han cambiado su forma de llevar la compañía y sus productos, que la compren"*. César Augusto Monlat.

Nuestra pregunta para el mes que viene es: **¿CREES QUE MERECE LA PENA QUE UN JUEGO SE RETRASE MESES PARA QUE SALGA TRADUCIDO?**

¿Quieres conocer a la nueva Lara Croft...?

La chica que toma el relevo de Nell McAndrew en el papel de Lara Croft te está esperando. Sólo tienes que pasar la página para verla...

Los más vendidos (España)

1	Metal Gear Solid	(PS)
2	Crash Bandicoot 2	(PS Platinum)
3	Mario Kart 64	(N64 Players Choice)
4	GoldenEye 007	(N64 Players Choice)
5	Ridge Racer Type 4	(PS)
6	Tomb Raider II	(PS Platinum)
7	Zelda: Ocarina of Time	(N64)
8	Resident Evil	(PS Platinum)
9	FIFA'99	(PS)
10	Hercules	(PS Platinum)

Datos proporcionados por Centro Mail.

El futuro ya está aquí

No es que tengamos una bola de cristal para ver el futuro, pero tampoco hace falta ser un genio para imaginarse cómo va a estar el panorama consolero de aquí a poco más de un año:

• Disfrutaremos de la nueva generación de consolas de Sega, Sony y Nintendo, aunque las dos últimas tendrán que tratar de usted a Dreamcast por ser la más veterana.

• PlayStation 2 (Sony) y Project Dolphin (Nintendo), o como diablos sea su nombre definitivo, usarán DVD. ¡Quizá podamos ver la peli de Tomb Raider en la consola!

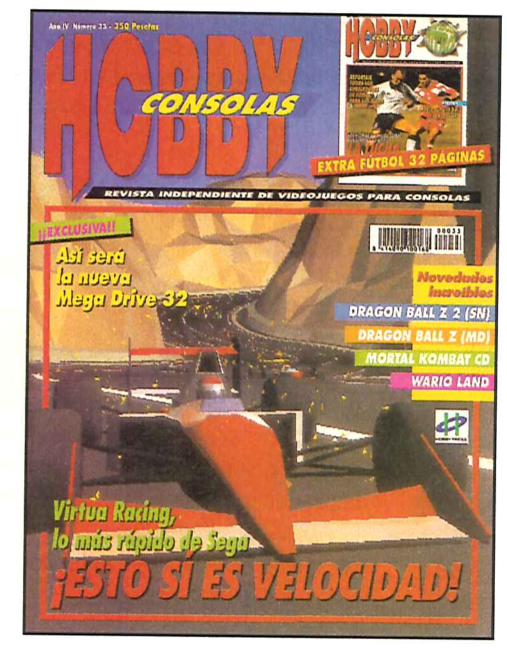
• La conexión a Internet también será una de las armas de las nuevas máquinas. De momento, Sega es la que más fuerte ha apostado por el nuevo concepto de "consola-internauta".

• Los periféricos también pegarán duro. Especialmente esas dichosas tarjetas de memoria tipo "mini consola portátil-granja donde crío a un bichejo que luego paso a mi consola grande".

• Los juegos aprovecharán el potencial gráfico de cada máquina para entrar en el terreno de las sensaciones. Se acabaron los personajes con cara de sello de correos, aunque dudamos que Duke Nukem llegue a sonreir algún día...

Así que pasen 5 años...

Las primeras carreras poligonales llegan a Megadrive



«Virtua Racing» fue el primer paso hacia los juegos en 3D que conocemos hoy en día. Sus perspectivas, velocidad y gráficos poligonales se auparon al tercer puesto de nuestra lista de éxitos. Además, con los primeros calores del verano llegaron versiones de «Dragonball Z» para las 16 bits, mientras Sega ya anunciaba su "gran aporte a la ciencia": la Megadrive 32X. El ECTS nos trajo pocas novedades, aunque selectas, como aquel primer «F.I.F.A. International Soccer» con el que pudimos vengarnos de la derrota de la selección española en los cuartos de final de los mundiales de USA...

Ni-fu-ni-fa

• **La cara que ha puesto mi amigo al ver que él se gastó 2.000 pelas en la cinta de Dragon Ball GT y a mí me ha salido por 350… ¡eso le pasa por no esperar!**
Ya nos extrañaba que fuese así de feo. Al menos préstale la revista para que se le pase el disgusto.

• **Que después de «Final Fantasy VII» sigan haciendo JDR mediocres gráficamente como «Wild Arms», «The Granstream Saga» o «Alundra».**
Piensa que no todos los días se levanta uno y programa una obra maestra.

• **Aquellos que se preocupan más por la potencia de PlayStation 2 que por sus juegos.**
¿Juegos? ¿qué juegos? ¡Ojalá pudiéramos decir algo sobre sus juegos!, porque eso significaría que existen.

• **Que SNK nos haga comprar la Neo Geo Pocket para que a las pocas semanas saque al mercado la de color.**
Pues sí. Podían haberlo avisado.

• **Lo tarde que Nintendo va a empezar a traducir sus juegos («F-1 WGP 2»).**
Más vale tarde que nunca, rectificar es de sabios, nunca es tarde si la dicha es buena, no por mucho madrugar te sacarán los ojos...

• **La nueva generación. ¿¿¡¡Yaaa!!?? Pero si hace dos días que salieron la N64 y la PlayStation.**
¿Dos días? ¿y cómo hemos podido perder tanto pelo en tan poco tiempo?

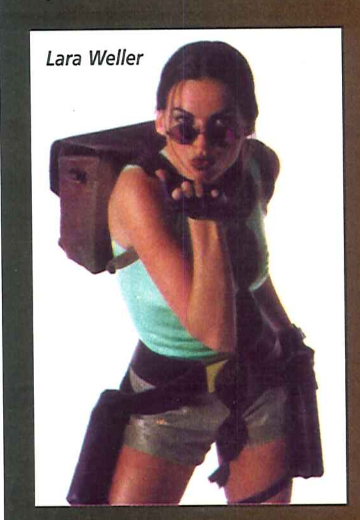
• **La Dreamcast no me acaba de convencer. Temo que le pase lo mismo que a la Saturn.**
Creemos que no. Parece que Sega se lo está "currando" de maravilla esta vez.

• **Algunos nº1 de ventas en Japón.**
Es que están locos estos nipones...

...pues aquí la tienes

Se llama Lara Weller (curiosa coincidencia), tiene 24 primaveras, y acaba de convertirse en la nueva imagen de Lara Croft. A partir de ahora, ella es la heroína más deseada del videojuego.

En el curriculum de la señorita Weller figuran cuatro años de experiencia como modelo de lencería y ropa de baño, aunque no dudamos que lo que ha hecho que los señores de Eidos se decidan a contratarla es su parecido con la protagonista de Tomb Raider. Cualidades, desde luego, no le faltan para su nuevo trabajo, aunque nos da la impresión de que la ropa le está un poco más "amplia" (ya sabéis lo que queremos decir) que a su antecesora.


Lara Weller

Por cierto, el final de la etapa de Nell McAndrew seguro que ha sorprendido a más de uno, pero la modelo británica ha preferido dedicarse a otros menesteres (entre ellos aparecer en el número de mayo de la edición americana de PlayBoy). Que te vaya bien, Nell.

SUBEN

▲ **KONAMI**, que con su excelente doblaje de «Metal Gear Solid» ha demostrado que merecía la pena esperar para tenerlo en castellano.

▲ **DREAMCAST**, que con el anuncio de que llevará un módem incorporado abre un nuevo campo de posibilidades a sus futuros usuarios.

▲ **RESIDENT EVIL**, que ha conseguido meterse en el bolsillo a los asistentes al E3 con sus nuevas versiones para todas las consolas.

BAJAN

▼ **LAS NOVEDADES DE ESTE MES**, especialmente para PlayStation. ¡¡¡Pero ya veréis cómo suben a partir del mes próximo!!!

▼ **CAPCOM**, que está llevando demasiado lejos lo de sacar secuelas de Street Fighter. ¿Cuántas van? Nosotros ya hemos perdido la cuenta.

▼ **LUCASARTS**, por las exageradas medidas de seguridad que aplica a todo lo relacionado con los juegos del "Episodio 1" (y lo decimos por experiencia). Eso sí, los juegos tienen una pinta...

Los más vendidos (Gran Bretaña)

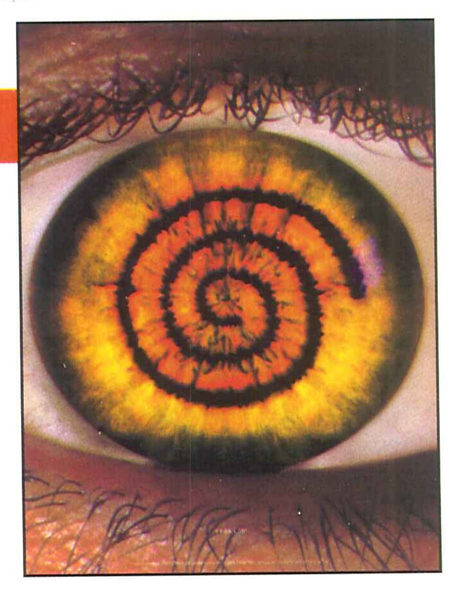
1	Ridge Racer Type 4	(PS)
2	Metal Gear Solid	(PS)
3	Crash Bandicoot 2	(PS Platinum)
4	FIFA 99	(PS, N64)
5	Rugrats	(PS, GBC)
6	Tomb Raider II	(PS Platinum)
7	Grand Theft Auto	(PS Platinum)
8	TOCA 2 Touring Cars	(PS)
9	Civilization II	(PS)
10	Premier Manager `99	(PS)

La "publi" del mes

Ojo a Dreamcast

La imagen se explica por sí misma: el logo de Dreamcast se le ha quedado grabado en la retina a quien ha estado expuesto al impresionante potencial tecnológico y jugable de la nueva consola de Sega.

Así que ya sabéis, iros comprando unas buenas gafas de sol, por si acaso.



En voz baja

(por Javier Abad)

¿Listos para recibir la ración mensual de cotilleos? Vuestra cara de ansiedad me confirma que sí, así que vamos allá. Comencemos hablando de **Namco**, que es uno de los nombres que sale inevitablemente en todas las conversaciones en las que te cuelas sin permiso. Todo comenzó con el rumor de un **Ridge Racer** para **N64**, que finalmente se ha hecho realidad, y ahora la gente se pregunta ¿y por qué no otro para **Dreamcast**? Las buenas relaciones entre esta compañía y **Sega** (ya hay una versión de **Soul Calibur** en marcha) confirman esta posibilidad.
Lo de **PlayStation 2** comienza a ser espectacular, porque todo el mundo se apunta a la fiesta. En una entrevista con la revista japonesa Famitsu, Hideo Koyima, el padre de **Metal Gear Solid**, respondió: "next generation" cuando le pidieron que definiera la segunda parte del juego. Breve, claro y conciso el tío. Este mes además la lista de futuribles se amplía a **GT Interactive**, que no se corta en admitir que **Munch´s Oddysee**, la secuela de **Abe´s Oddysee**, estará en el 2.000 en la nueva consola de Sony.
Mis antenas parabólicas han captado también varias informaciones calentitas que hablan de nuevos e impactantes títulos para **Game Boy Color**. La versión de **Resident Evil** es ya segura, pero se comenta que detrás suyo vendrán títulos capaces de quitarle el hipo a cualquiera: ¿qué me decís de **Metal Gear Solid** en versión reducida? ¿y de un **Tomb Raider** con Lara Croft haciendo de las suyas en la pequeña pantalla? No me negaréis que pueden ser la bomba si se confirman.
Me despido por hoy con una ensalada de noticias rápidas. La primera es que **Activision** se ha asegurado los derechos de **Toy Story 2**, la nueva película de Pixar. Parecen seguras las versiones para **N64** y **Dreamcast**, pero nada se sabe de **PlayStation**. ¿Estarán pensando en **PlayStation 2**?
Me cuentan por otro lado que **Konami** no le hace ascos a la idea de lanzar su marchoso **Beatmania** en **Dreamcast**, que **Capcom**, en una demostración de prisas sin precedentes, ya le da vueltas a la segunda parte de **Power Stone** y, por último, que Ion Storm tiene a punto de caramelo su **Daikatana** para **N64**.
¡Hasta el próximo número!

VIÑETA CONSOLERA



Ahora lo entendemos todo. La culpa de la tardanza de la llegada a España de «Metal Gear Solid» no la ha tenido la traducción del juego: ¡¡ha sido por la huelga de pilotos de Iberia!!

Los más vendidos (Japón)

1	Pokemon Pinball	(GBC)
2	Super Robot Wars-Final Conflict	(PS)
3	Dance Dance Revolution	(PS)
4	Bust A Move 2	(PS)
5	Glay Complete Works	(PS)
6	World Stadium 2	(PS)
7	Saga Frontiers 2	(PS)
8	Devil Summoner Soul Hackers	(PS)
9	Pokemon Snap	(N64)
10	Final Fantasy VIII	(PS)

Los más vendidos (U.S.A.)

1	Super Smash Brothers	(N64)
2	Pokemon Blue	(GBC)
3	Pokemon Red	(GBC)
4	Syphon Filter	(PS)
5	Need for Speed High Stakes	(PS)
6	MLB 2000	(PS)
7	Triple Play 2000	(PS)
8	Legend of Legaia	(PS)
9	All Star Baseball 2000	(N64)
10	3Xtreme	(PS)

No Mola

• El precio de Dreamcast. ¡40.000 pelas! Seguro que viene sin cable RF + primer juego = 50.000. ¡A ahorrar tocan!
No te quejes, que podía haber sido peor. Y además tendrá módem y conexión gratis a Internet. ¿Qué más quieres?

• «Dino Crisis» ¡Vaya tongo!
Tienes razón. A uno de los dinosaurios le falta una muela. ¡Qué bochorno!

• Que Sony no haya dado fecha para el lanzamiento de «Final Fantasy VIII».
¡Quieto "parao"! Hay buenas noticias: llegará a finales de este año.

• Que la revista llegue con cinco meses de retraso a América del Sur.
Queja recibida, aunque leas esto en noviembre.

• Tener sólo tres juegos de los diez que vosotros consideráis imprescindibles.
Ahora al menos tienes claro qué títulos faltan en tu colección, ¿no?

• Los estudios, los padres, la selectividad...
El capitán optimismo ataca de nuevo.

• Que la forma de Game Boy Color sea igual que las tradicionales. De verdad, qué poco originales.
Pensaban hacerla redonda y con un agujero en medio, pero los de los donuts se les adelantaron.

• Los "otros" anuncios publicitarios que no tienen nada que ver con los videojuegos. Aunque os paguen.
En ese sentido no somos racistas. Bueno, ni en este ni en nigún otro.

• Que hayáis quitado las listas de éxitos.
¿Tú has mirado bien? ¡Pero si ahora van a dos páginas!

• Que no hagáis un concurso para estar con las chicas del stand de Eidos.
Es que son más premio del que muchos podrían soportar. Y siempre te queda la posibilidad de irte a Los Angeles.

• Que haya sacrificado mi Nintendo 64 para comprarme una PlayStation.
Pues si no te mola a ti...

• Que mi padre diga que nada de Dreamcast ni de PlayStation 2. ¡Sólo tengo cinco consolas!
Prométele que nunca tendrás conectadas más de cuatro a la vez, a ver si así cuela.

• Haber estado en China y no haber visto nada ni de manga ni de videojuegos.
Es que no es oro (consolero) todo lo que tiene los ojos rasgados. Vamos, que China no es Japón.

• No saber si comprarme una Play o una Nintendo 64.
¿Y qué vas a hacer cuando salga Dreamcast?

• Hace muchísimo tiempo que no sale nada erótico en el Otaku Manga.
Pillín, pillín, que luego te haces pis en la cama.

• No sois nadie sin Sonia Herranz (palabrita que ella no nos paga).
Perdimos una gran redactora en Hobby Consolas, pero hemos ganado una gran revista con Playmanía.

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Antonio Gualda, Paco Sánchez, Ale y Esti, Nacho Navarro, Fco. José Sánchez, Tito, Daniel Lópéz, Chiki y Neni Jiménez, Enrique Iserte, Jonathan Hernández, Vanessa García, Raúl Pérez, Pol Bassiner, Matías, Alvaro y Augusto, Toni Ramón, Daniel Marcos, A.J., Pablo de Carlos, Rafael Arboleda.



Sega ofrecerá conexión gratis a Internet

¡¡Dreamcast llegará a España con módem incorporado!!



Excelentes noticias para todos en general y para los internautas en particular.

Sega España ha confirmado que la Dreamcast que se pondrá a la venta en nuestro país, al igual que la consola japonesa, vendrá equipada de serie con un módem. Además, la consola llegará acompañada de un navegador y Sega ofrecerá conexión gratuita a Internet.

Sega ha llegado a un acuerdo con British Telecom e ICL que le permitirá funcionar como proveedor de servicios en Internet, lo que hará posible que los usuarios de Dreamcast sólo paguen el coste de la llamada telefónica al no existir cuota de acceso. Asimismo, podrán utilizar los servicios de "e-mail" y "chat", y en breve se pondrán en marcha servicios de compra "on-line", así como facilidades para jugar en red.

Y lo mejor de todo es que el precio no ha sido modificado y se mantienen las 39.900 pesetas anunciadas en un principio. Recordad que Dreamcast saldrá a la venta en España el próximo 23 de septiembre.

Solid Snake ya habla castellano

La versión doblada y traducida de «Metal Gear Solid», ya disponible

Tras una agónica espera, por fin tenemos en nuestras manos la versión en castellano de la obra maestra de Konami. Y podemos decir que la espera ha merecido la pena, porque a la genialidad del juego ahora se suman unos diálogos en nuestro idioma perfectamente insertados y con voces muy parecidas a las que pudimos escuchar en la versión americana, y unos subtítulos, también en castellano, en los que se nos narra la historia con gran fidelidad a la versión original.

El juego, que vale 8.990 ptas. incluye, además, un CD con una demo de «Silent Hill».

Enhorabuena, Konami.





Su nuevo precio será de 14.990 ptas.

Neo Geo Pocket Color cancela su venta hasta junio



SNK ha decidido cancelar por el momento la venta de su nueva portátil en color hasta el mes de junio. La razón es que la compañía japonesa quiere mejorar la presentación de la consola en nuestro país, traduciendo tanto los textos de la caja como los del manual de instrucciones.

Asimismo, Aplisoft & IDED -distribuidores de Neo Geo Pocket Color en España-, se preparan para efectuar el lanzamiento de esta consola como se merece, y han anunciado el lanzamiento de 19 importantes títulos para antes del verano, con un precio que oscilará entre las 5.900 y las 6.900 ptas.

Otras novedades que se anuncian son un un pad para dos jugadores en la misma consola, un adaptador para ver los juegos en TV a pantalla completa y una conexión con la futura PSX 2.

Buenas noticias para los aficionados al rol

«Final Fantasy VIII» será editado a finales de año

Aunque no se ha confirmado la fecha exacta, Sony ya ha anunciado que el esperadísimo «Final Fantasy VIII» será definitivamente editado en nuestro país a finales de este año.

Además, Sony también ha decidido que la versión Platinum de «FF VII», que sale a la venta el 28 de mayo, incluya un cuarto CD con una demo de «Final Fantasy VIII». Todo un detalle.



Sony España aún no lo ha confirmado, pero es de esperar que el juego esté traducido al castellano.





HC News

UNA DE ANIVERSARIOS
Dos de los principales grupos de venta de videojuegos en nuestro país, MGK y Divertienda, han cumplido años el mes pasado. MGK entra ya en su segundo año de existencia, mientras que Divertienda celebró el pasado 24 de Abril su tercer aniversario en una concurrida fiesta. ¡Felicidades a los dos!

REGRESAN LOS VIDEOJUEGOS A LOS 40 PRINCIPALES
El programa "Anda Ya" de los 40 principales, que se emite todos los días de 6:00 a 10:00 de la mañana, incluye dentro de su programación del jueves flashes de actualidad sobre videojuegos. Además, los domingos por la tarde, en "Fórmula Weekend", Guillém Caballé -el que fuera director de "Game 40"-, dedica una sección del programa a hablar de nuestro mundillo.

KONAMI Y MICROSOFT UNEN SUS FUERZAS
Un acuerdo de distribución entre estos dos gigantes del entretenimiento informático, llevará a Microsoft a convertir los éxitos de Konami para consolas en juegos de PC, y viceversa. De este modo, los usuarios de PlayStation, Dreamcast y N64 muy pronto podremos disfrutar de los mayores éxitos de los ordenadores compatibles.

GLOBAL GAMES SE INSTALA EN ZARAGOZA
El crecimiento de la cadena Global Games sigue adelante con la inauguración de una nueva tienda en Zaragoza. Si vivís en la ciudad del Ebro y queréis haceros con las últimas novedades en videojuegos para cualquier consola, no tenéis más que pasaros por la calle Santa Teresa nº 7.

BOMBERMAN HABLA NUESTRO IDIOMA
Una de rectificaciones idiomáticas. «Bomberman Fantasy Race», pese a lo que pusimos en el número anterior, está en castellano. Disculpas mil.

Coincidiendo con el lanzamiento de Dreamcast en Europa

Sega patrocinará al Arsenal inglés



Jean François Cecillon, Director General de Sega Europa (centro), posa con la camiseta del Arsenal junto a su presidente, David Dein (izquierda) y su entrenador, Arsene Wenger.

Sega ha llegado a un acuerdo de patrocinio con el Arsenal F.C. para que su nombre figure en las camisetas del famoso club de fútbol londinense durante los próximos tres años.

El acuerdo se inscribe dentro de la campaña de lanzamiento de Dreamcast en Europa, y constituye el mayor patrocinio de este tipo en la historia del Reino Unido.

Cada vez son más numerosas las intervenciones policiales

Nuevos éxitos en la lucha contra la piratería

Durante el pasado mes de Abril, la Guardia Civil y la Policía Nacional realizaron numerosas intervenciones en diversos establecimientos y domicilios de todo el territorio nacional, requisando toda clase de material fraudulento, como videojuegos, programas informáticos, compactos musicales, grabadoras, chips, etc., por un montante de aproximadamente 55 millones de pesetas.

Asimismo, varias personas han sido detenidas y convenientemente puestas a disposición judicial, a la espera de nuevas sentencias condenatorias.

La Federación Anti-Piratería (FAP) confía en que estas acciones consigan disminuir paulatinamente la piratería en el sector de los videojuegos.

La cadena sigue su expansión por toda España

Centro Mail abre dos nuevas tiendas

Centro Mail acaba de abrir las puertas de dos nuevas tiendas, que se unen así a las más de 50 que ya existen en todo el país. Una de ellas está en Sevilla, en el Centro Comercial Plaza de Armas (local C-38), mientras que la otra se encuentra en la calle Doctor Fleming 13 de Ponferrada.



Internet on line

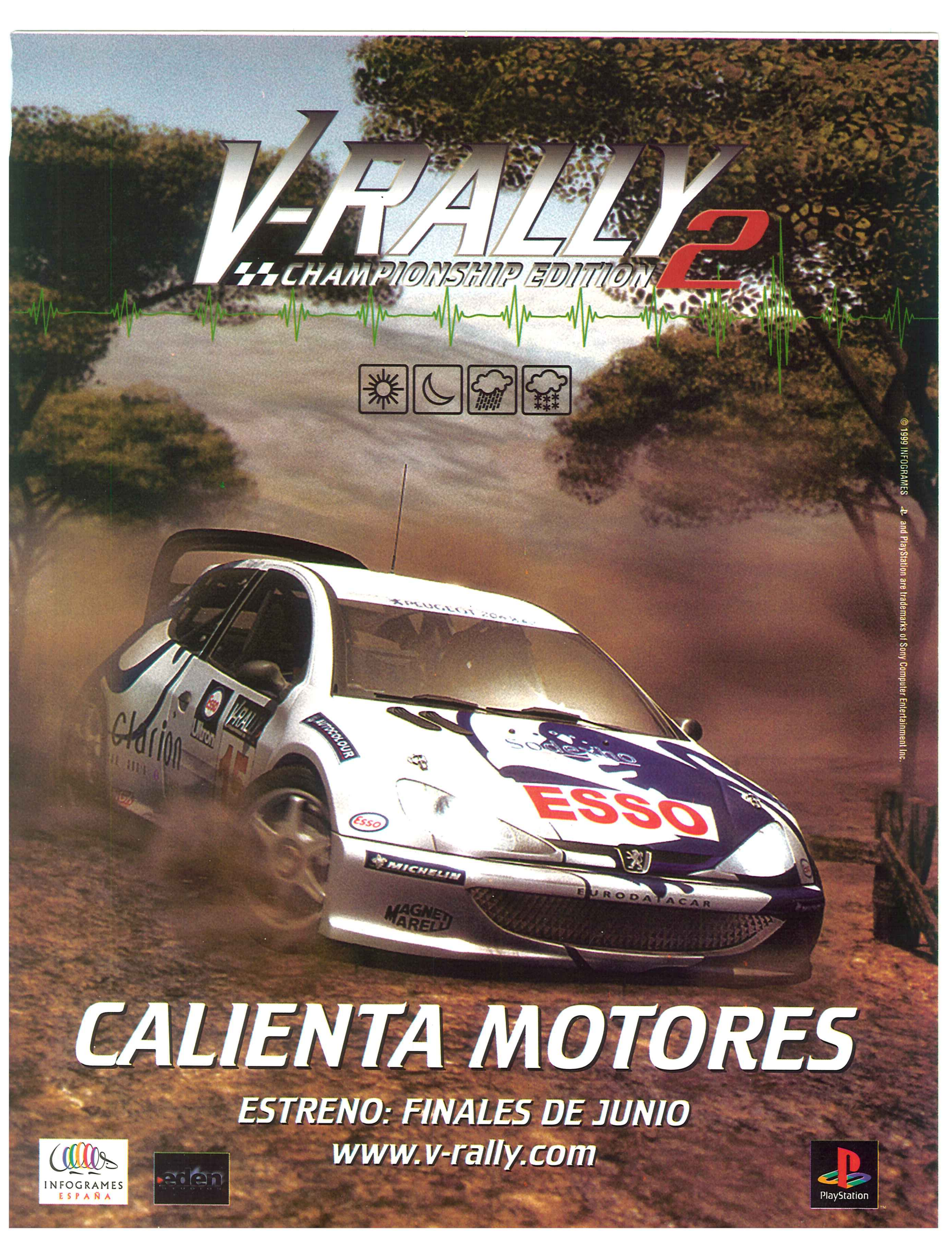
MÁS ARCADES PARA DREAMCAST.
Sega continúa trabajando en la conversión de sus mejores arcades para Dreamcast. Los últimos títulos que suenan como futuros lanzamientos para la consola de 128 bits son «Fighting Vipers 2», «Daitona USA 2», «Scud Race», «Spike Out» y «Virtua Striker 2».

MICKEY, ESTRELLA DE NINTENDO.
Nintendo y Disney han llegado a un acuerdo gracias al cual el ratón Mickey protagonizará varios juegos para N64 y Game Boy Color. De momento, parecen seguros una aventura y un juego de carreras que aparecerán en ambas consolas.

KONAMI QUIERE TRABAJAR EN EUROPA.
La compañía japonesa planea abrir un estudio de desarrollo en nuestro continente que produzca juegos que puedan lucir el sello de "made in Europe". De momento, ya han comenzado las entrevistas para buscar la persona que lo dirija.

«EHRGEIZ», MÁS PRÓXIMO.
Square ha anunciado el lanzamiento en Estados Unidos de su nuevo juego de lucha, que incluye también un modo RPG. Con este primer salto al mercado occidental se abren las posibilidades de que «Ehrgeiz» llegue también a Europa.

UNA DREAMCAST MUY ESPECIAL.
Sega va a poner a la venta en Japón una edición limitada de su nueva consola. La novedad está en que tanto la máquina como el mando son de color negro (así como en el precio, que será unos 10.000 yenes más caro que el habitual allí...)


V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION
CALIENTA MOTORES
ESTRENO: FINALES DE JUNIO
www.v-rally.com
INFOGRAMES
ESPAÑA
eden
PlayStation
© 1999 INFOGRAMES and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Plug & Play

LOS PERIFÉRICOS NYKO, EN EXCLUSIVA

MGK distribuirá los productos de la compañía americana



El grupo MGK comenzará próximamente la distribución en exclusiva de los periféricos NYKO en nuestro país. En el acuerdo que acaban de firmar ambas compañías se incluyen accesorios para todas las consolas del mercado, que incluirán instrucciones en español y garantía nacional.

BARRACUDA 2 PARA PLAYSTATION

El programable más completo

Ya se encuentra disponible en Centro Mail el nuevo control pad "Barracuda" para PlayStation. Con dos motores de vibración, controles analógico y digital, y hasta 14 botones de disparo, incorpora todas las funciones de un "Dual Shock". Además, dispone de botones de autodisparo y movimiento acelerado o lento.
El precio de este nuevo mando es de 5.490 ptas.

MGS CHEAT CARD

Tarjeta de trucos para derrotar a Fox Hound



Aunque aún no está disponible en nuestro país, acaba de lanzarse en el mercado americano esta Memory Card, que además de permitir grabar las partidas, contiene una serie de trucos para el juego que está más de moda en PlayStation. Nuevos niveles, personajes, y armas, como si se tratase de un "Action Replay", para sacarle todo el partido a la obra maestra de Konami.

NUEVA PREDATOR PARA PLAYSTATION Y SATURN

Arma Letal

Impresionante aspecto para una pistola de luz -compatible con Gun Con- que permite seleccionar a nuestro gusto el tipo de mirilla, la velocidad de recarga y el disparo automático. Además de un pedal para recarga, el arma de Logic 3, une a su futurista diseño, un juego de luces que se activan al abrir fuego, con lo que se convierte en la pistola más espectacular del mercado. Y sólo cuesta 8.990 ptas.

DUAL IMPACT

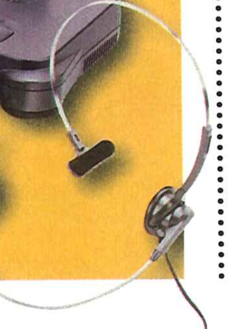
Olvídate de la cruceta

Con el interesante precio de 4.390 ptas. aparece un mando de control para la consola de Sony,que ofrece la interesante opción de poder controlar cualquier juego -analógico o digital- con los dos sticks de la parte frontal. Además, dos servomotores que apoyan la función de vibración, un diseño impactante y 10 botones de disparo completan este sorprendente periférico, que ya se encuentra disponible .

VER PARA CREER

Reconocimiento de voz para Nintendo 64

Este curioso aparato que podéis ver conectado a la consola de Nintendo, no es otra cosa que un micrófono para comunicarnos con los personajes de nuestros videojuegos favoritos. El jugador controlará el juego mediante el pad tradicional, pero algunas funciones se realizarán al pronunciar las órdenes correspondientes. No sabemos si llegará algún día a nuestro país, pero ya existen algunos juegos compatibles con este ingenioso periférico.



Recomendados

Volantes:
- PS: Race Station Shock ★★★★
- PS: Formula Race Pro ★★★★
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- N64: ASCII Wheel 64 ★★★

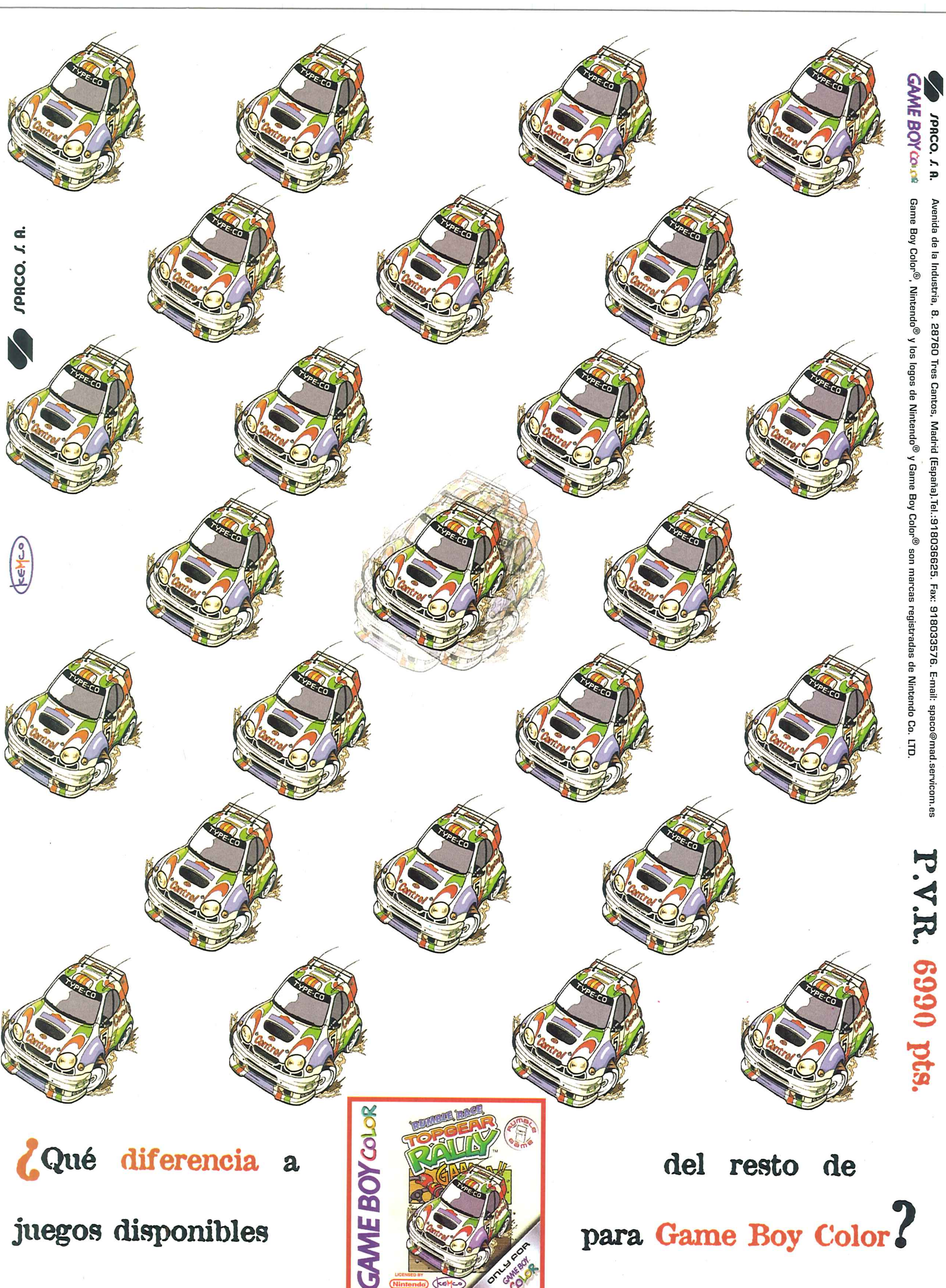
Pistolas:
- PS: Assasin Nu-Gen ★★★★★
- PS: Gun Con 45 ★★★½
- N64: No disponible

Tarjetas de memoria:
- PS: Blaze 4MB ★★★★
- PS: Sony Memory card ★★★
- N64: Nintendo controller pak ★★★★
- N64: Datel 4 Meg Memory ★★★½

Pads de control:
- PS: Dual Shock ★★★★★
- PS: Barracuda 2 ★★★★½
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Trilogy 64 ★★★½

Rumble Pak:
- PS: No Disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpak Joytech ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.


SPACO, S. A.
GAME BOY COLOR
Avenida de la Industria, 8. 28760 Tres Cantos, Madrid (España).Tel.:918036625. Fax: 918033576. E-mail: spaco@mad.servicom.es
Game Boy Color®, Nintendo® y los logos de Nintendo® y Game Boy Color® son marcas registradas de Nintendo Co. LTD.
P.V.R. 6990 pts.
SPACO, S. A.
KEMCO
TYPE-CO
Control
¿Qué diferencia a
juegos disponibles
GAME BOY COLOR
RUMBLE RACE
TOPGEAR RALLY
LICENSED BY Nintendo
KEMCO
ONLY FOR GAME BOY COLOR
del resto de
para Game Boy Color?


HOBBY PRESS


AS
GRUPO AXEL SPRINGER

E3 '99 • 13-15 DE MAYO • LOS ANGELES

Avance en primicia de lo más destacado de la feria

EL MAYOR ESPECTÁCULO DEL MUNDO

La edición del E3 de este año se ha revelado como la más espectacular y sorprendente de los últimos tiempos. Al mejor catálogo de juegos para N64 y PlayStation que se haya visto nunca, se sumó el pistoletazo de salida a las máquinas de la próxima generación. Dreamcast apareció en escena deslumbrando al personal con un repertorio de juegos alucinante, Play 2 se mostró por primera vez al mundo entero con una increíble demo jugable de "Gran Turismo", mientras que Nintendo realizó el anuncio oficial de la que será su nueva consola, que aparecerá también en el año 2000. El presente y el futuro de los videojuegos se dieron la mano en una feria de la que en este número os mostramos lo más destacado.

LAS CONSOLAS DEL SIGLO XXI

LAS TRES GRANDES COMPAÑÍAS DE HARDWARE -SEGA, SONY Y NINTENDO-, APROVECHARON EL E3 PARA PRESENTAR EN SOCIEDAD, CADA UNA A SU MANERA, LAS QUE SERÁN LAS CONSOLAS QUE NOS HARÁN DISFRUTAR A TOPE DE LOS VIDEOJUEGOS DURANTE LOS PRÓXIMOS AÑOS.

Nintendo también apuesta por el DVD para su "Dolphin"

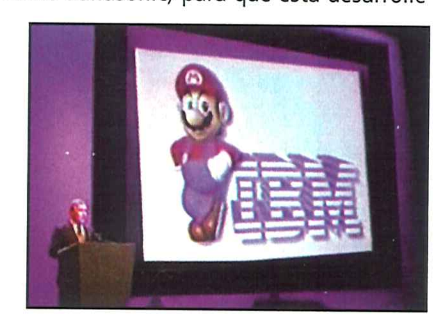
Ya es oficial. Nintendo lanzará, simultáneamente en todo el mundo, una nueva consola en el último trimestre del año 2000. Su nombre provisional: Project Dolphin. Así lo hizo saber Howard Lincoln, presidente de Nintendo América, en la presentación que se realizó en Los Angeles un día antes del comienzo del E3.

La base de esta nueva máquina será fruto del acuerdo que han suscrito Nintendo e IBM, mediante el cual esta compañía diseñará un nuevo procesador -al que se conoce como "Gekko"-, que será una extensión de la arquitectura Power PC de IBM. Este procesador, que correrá a una velocidad de 400 MHz, será, según sus creadores, más potente que cualquier procesador de cualquier consola actual o futura.

Además, Nintendo ha requerido a IBM que este procesador cuente con algunos extras, como un chip especial de memoria y que ofrezca un manejo más eficaz de los datos entre el procesador y el chip gráfico. Precisamente este chip gráfico estará desarrollado por ArtX Inc, uno de los líderes mundiales en tecnología gráfica 3D.

Por otro lado, Nintendo también ha llegado a un acuerdo con Matsushita (más conocida como Panasonic) para que ésta desarrolle un soporte DVD exclusivo para su nueva consola.

Según Nintendo, todos estos elementos confluirán en una consola superior, que mantendrá el rápido acceso de los cartuchos, pero eliminado sus problemas de fabricación y precio. De esta forma, Nintendo entra de lleno en la guerra de la próxima generación de consolas.



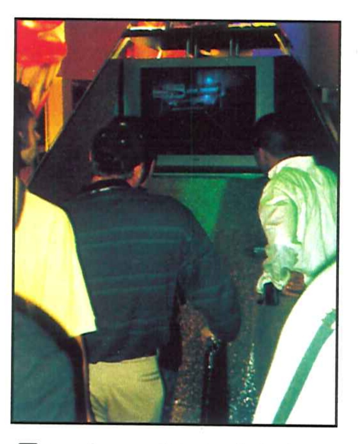
Nintendo, el día previo al E3, convocó una rueda de prensa en la que anunció el lanzamiento de su nueva consola, a la que estará unida el nombre de IBM.

¡Ya hemos jugado con PlayStation 2!

Además del sensacional catálogo para PlayStation, Sony colocó en su mastodóntico stand una espectacular pirámide que contenía 4 monitores en cada una de sus caras. En tres de ellos se mostraban las imágenes que ya vimos en la presentación de la nueva consola en Japón, corriendo por supuesto en el hardware que irá dentro de la futura consola. Y en el cuarto monitor… ¡estaba nada menos que una demo jugable de la versión de «Gran Turismo»! Utilizando un pad de PlayStation, y con la placa a la vista de todo el mundo (custodiada en todo momento, eso sí, por un policía armado hasta los dientes) cualquiera que se acercara allí y esperara la conveniente cola podía disfrutar durante unos instantes de esta experiencia única. La demo contaba sólo con un coche, un recorrido nocturno… y una calidad gráfica que dejó a todo el mundo boquiabierto. ¡El juego era superior técnicamente a la propia intro del «Gran Turismo» para PlayStation! Una auténtica pasada que demuestra que Sony también va muy en serio con su nueva consola.



No, este no es el diseño definitivo de PlayStation 2, pero era el "cacharro" que estaba situado junto a la demo de «Gran Turismo». ¿Qué habría ahí dentro?



La cola para disfrutar de la demo de «Gran Turismo» en PlayStation 2 era interminable. Por fin, también llegó nuestro turno para alucinar...

Sega irrumpe con toda la fuerza de Dreamcast

Había muchísima expectación por ver el comportamiento de Dreamcast en su primera feria de gran calado. Y ya antes de que comenzara el E3, Sega se apuntó un tanto con un extraordinario golpe de efecto: el anuncio de que su consola se venderá en todo el mundo con un módem y acceso gratis a Internet, sin que el precio aumente una sola peseta, dólar o euro. Hubo acuerdo general en afirmar que este órdago servirá para que las ventas de la consola se disparen. Pero lo mejor estaba aún por llegar. Sega desplegó toda su artillería en un stand en el que se colocaron decenas de monitores con las versiones jugables de todos los títulos de los que se había venido hablando hasta ahora... y algunos más. Un impresionante catálogo que se completaba en los stands de otras compañías como Namco, Capcom o Konami y donde se podían ver juegos del calibre de «Soul Calibur», «Resident Evil Code Veronica» o «Castlevania Resurrection», lo cual venía a confirmar que los mejores grupos de programación del mundo se han unido definitivamente a Sega.

Tras sólo un día de feria, la sensación general era que estábamos ante una superconsola, cuyos juegos demostraban que están a un nivel muy superior a los de las actuales máquinas. A partir de ahora, con la ventaja de llegar el primero a la meta, sólo le queda a Dreamcast demostrar que está lista para enfrentarse a sus dos futuras rivales.





EL JUEG

Pánico en las c

RESIDEI

Por la impagable calidad de las tres nuevas versiones y por el hecho de aparecer en todos los formatos, nadie puede poner en duda que «Resident Evil» de Capcom fue el auténtico rey

PLAYSTATION **NOVIEMBRE**

Resident Evil 3 Nemesis

Después de cientos de rumores y desmentidos, ya está confirmado. «Resident Evil 3 Nemesis» será la siguiente entrega de esta serie en PlayStation. Y podéis estar tranquilos, porque el juego es la bomba.

A las pertinentes mejoras técnicas, que incluyen una potenciación del motor gráfico, decorados más solidos y detallados, animaciones más fluidas y enemigos más grandes (casi ná), se une un nuevo argumento que, como se venía hablando, nos trasladará justo unas horas antes del comienzo de «RE 2».

Empezaremos jugando con Jill Valentine, una de las supervivientes del primer juego, quien se encuentra preparando su viaje a Europa en busca de pistas de Umbrella. Es entonces cuando los zombies invaden Racoon, y Jill comienza una lucha desesperada por salvar su vida. Antes de salir de la ciudad, Jill será herida gravemente, y es entonces cuando aparecerá Carlos Oliveira, un sudamericano valiente y decidido que ayudará a Jill a escapar de la pesadilla.

En la aventura veremos hasta 10 tipos de zombies recogidos de las anteriores entregas, más un puñado de criaturas totalmente nuevas. El control de los personajes ha sido considerablemente mejorado, y además ahora podrán interactuar con muchos elementos de los decorados. También se incluirá en el juego el llamado "live selection", mediante el cual algunas de las decisiones tomadas por el jugador podrán afectar al resto de la historia.

El productor del juego es Shinji Mikami, el mismo de «Dino Crisis».





Aquí tenéis a los dos protagonistas de esta nueva entrega del juego, Carlos Oliveira y Jill Valentine en animado diálogo.









A pesar de seguir estando renderizados, los escenarios no serán simples decorados inertes, sino que contendrán diversos elementos con los que los protagonistas podrán interactuar.



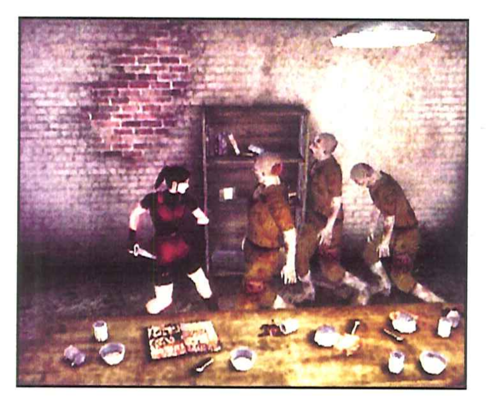
O DEL E3
onsolas, vuelve
NT EVIL



de la feria. Los usuarios de PlayStation, N64 y Dreamcast pueden estar de enhorabuena: todos tendrán en noviembre su versión particular del mejor "horror/survival" de la historia.

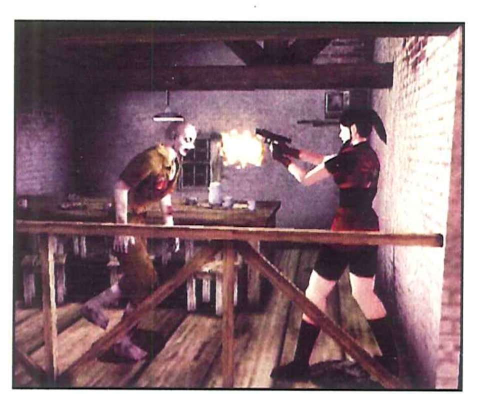
DREAMCAST NOVIEMBRE

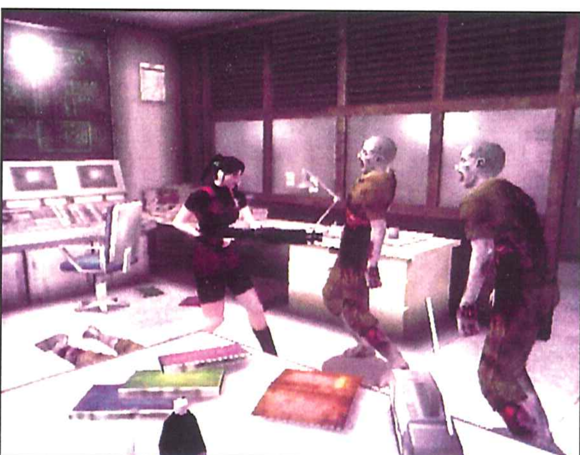
Resident Evil Code Veronica

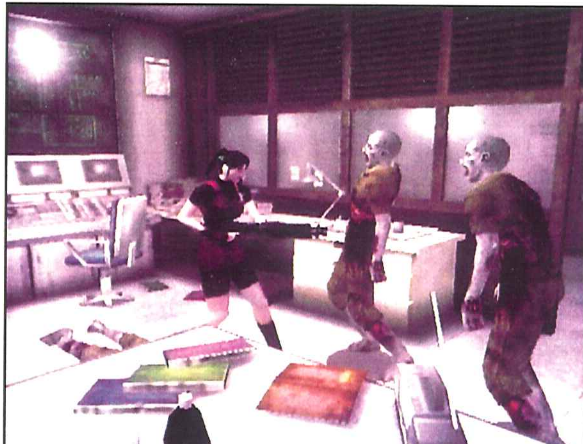




Esta versión para Dreamcast muestra un aspecto gráfico sublime. Sin duda, será el mejor «Resident Evil» de la historia.







Desde luego, la calidad gráfica de esta versión es la que nos dejó más sorprendidos. El perfecto modelado de los personajes, la solidez de los escenarios, la suavidad de los movimientos, la resolución en pantalla... todos los aspectos son muy superiores a los de las otras versiones.

En el juego, cuyo argumento es totalmente nuevo, Clair Redfield busca a su hermano desaparecido, Chris, y con las pistas que encuentra en Racoon City se dirige a Europa, donde descubrirá toda la verdad sobre la diabólica compañía Umbrella. Se supone que la acción transcurre justo después del final de «Resident Evil 2».

NINTENDO 64 NOVIEMBRE

Resident Evil 2

Capcom ha preparado una versión muy mejorada del «RE 2» que vimos en PlayStation. Buena prueba de ello serán los 512 megas que incluirá el cartucho, nada menos que el doble que «Zelda 64». Esto supone que por primera vez en N64 veremos secuencias en FMV que mostrarán en todo su esplendor la intro y otros momentos clave, además de que disfrutaremos durante todo el juego de una calidad gráfica excelente. También se incluirán otro tipo de novedades, como las opciones para elegir el color de la sangre de los zombies, el cambio de lugar de los items tras acabar el juego o nuevas vestimentas secretas.





El argumento es el mismo que el de «RE 2» de PlayStation, aunque con algunas sorpresas y nuevos elementos.



Con el Expansion Pack, la resolución del juego será impresionante.



PLAYSTATION

EL ANUNCIO DE PSX 2 NO HA IMPEDIDO QUE EN EL SHOW DISFRUTÁRAMOS DEL CATÁLOGO MÁS IMPRESIONANTE QUE HAYA HABIDO JAMÁS PARA PLAYSTATION. ABRID BIEN LOS OJOS, PORQUE LOS JUEGOS QUE VIENEN A CONTINUACIÓN SON TAN SÓLO UNA PEQUEÑA MUESTRA.

GREMLIN | NOVIEMBRE

Gekido

Uno de los juegos que podríamos catalogar como sorpresa fue este curioso beat'em up programado por Gremlin. En él, cuatro personajes elegibles se abren paso através de escenarios 3D totalmente interactivos, de forma que podemos utilizar todo tipo de objetos (coches incluidos) para acabar con nuestros enemigos. Una buena gama de movimientos, todo tipo de armas y un modo de juego en el que nos subimos a un ring hicieron que nos entrasen ganas de tenerlo cuanto antes.









El género del beat´em up cobra una nueva dimensión con este título de Gremlin. Diversión y espectáculo son sus virtudes.

EIDOS | NOVIEMBRE

Fighting Force 2

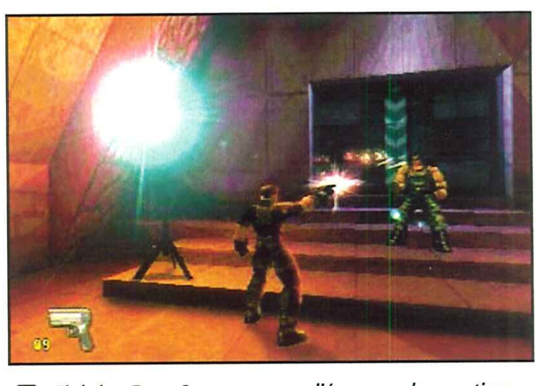
La secuela de uno de los mejores beat ´em up que ha pasado por la consola de Son, se ha transformado en un juego de acción en 3D en el que encarnamos a Hawk, uno de los héroes de la primera parte.

Con un renovado aspecto visual, en el que sobresalen los efectos de luz en tiempo real, nuestra misión se desarrollará en una labor de infiltración y eliminación de mutantes, en la que cobra gran importancia el componente estratégico y se nos permite optar entre el combate cuerpo a cuerpo y el uso de armas de fuego.

Además de un complicado hilo argumental, esta segunda parte presentará una cuidada inteligencia artificial para los enemigos.







«Fighting Force 2» nos sorprendió por muchos motivos, pero principalmente por su excelente realización técnica.



Esta segunda entrega propone situaciones más complejas que la primera parte, y además muestra un aspecto mucho más espectacular.

EIDOS | NOVIEMBRE

Fear Factor

El aspecto de «Fear Factor», como veis, parece más el de una película de animación que el de un videojuego.

Con una estética más cercana al anime que a cualquier otra cosa, «Fear Factor» será una originalísima aventura de acción.

Más de 100 localizaciones diferentes, repartidas a lo largo de 8 mundos, nos servirán como escenario para rescatar a la hija desaparecida del poderoso líder de la tríada de Hong Kong.

El juego se desarrollará mediante escenas cinemáticas y en su desarrollo sobresale el control simultáneo de tres personajes, donde las decisiones que tomemos con uno de ellos afectarán a la aventura de los otros dos.

Un estilo muy cinematográfico, un montón de personajes y una ambientación espectacular se encargarán de meternos el miedo en el cuerpo.





ELECTRONIC ARTS | FINALES DEL 99

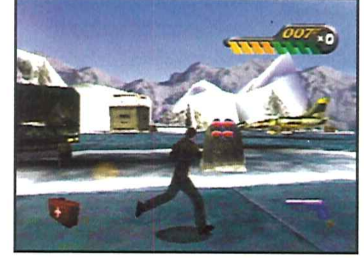
Tomorrow Never Dies

Por primera vez, el agente secreto 007 va a llegar a PlayStation para protagonizar una aventura basada en una de sus películas, en este caso "El mañana nunca muere".

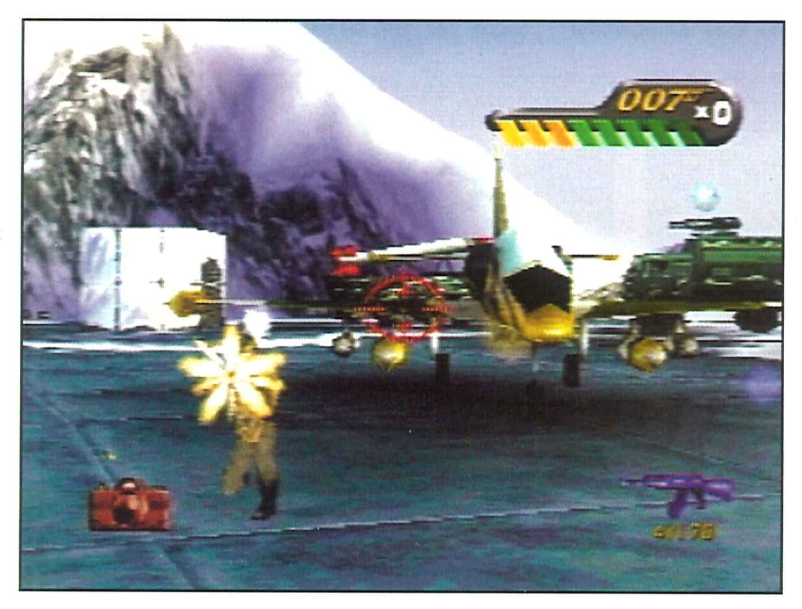
Esta aventura en tercera persona seguirá fielmente el guión de la película, de modo que nuestra misión será evitar que un magnate loco desencadene la 3ª Guerra Mundial. Para ello, tendremos que adentrarnos en 14 misiones que transcurrirán en algunas localizaciones vistas en el film.

El juego será muy variado, y habrá niveles que tendremos que recorrer a pie, usando todo tipo de armas y demás curiosos objetos típicos de James Bond, alternados con otros de conducción o incluso de esquí.











El desarrollo de esta sensacional aventura nos invitará a vivir situaciones muy distintas, pero todas ellas típicas de las películas del agente secreto James Bond.



PLAYSTATION

SONY SEPTIEMBRE

The X-Files

La popular serie de televisión llega -por fin- hasta PlayStation convertida en una aventura cinemática en la que intervienen los famosos agentes Mulder y Scully. Un nuevo concepto de videojuego, a caballo entre la aventura gráfica y una película interactiva y basado en la utilización de iconos y diálogos con el resto de personajes, servirá para desarrollar una enorme aventura creada por Chris Carter, productor de la serie en televisión.

La gran inteligencia artificial de los personajes y una complicada trama en la que encarnamos el papel de un agente del FBI que debe desvelar distintos sucesos paranormales, completarán los 5 CDs del juego, que se apoyan en la impresionante calidad de sus escenas de vídeo.

Esperemos que podamos disfrutar del juego en castellano, porque de lo contrario perdería gran parte de su interés. Y tiene mucho...



En el juego no asumiremos el papel de ninguno de los dos populares agentes Mulder y Scully, sino de un agente del FBI que debe encontrarlos, pues se encuentran perdidos.





El juego incluirá secuencias reales a lo largo de sus 5 CD´s y el sistema de juego será el típico de las aventuras gráficas tipo «Broken Sword», es decir, con numerosos objetos a recoger y muchos personajes con los que conversar.

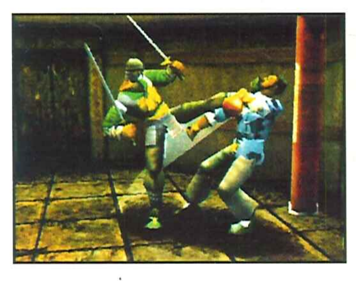
ACTIVISION NOVIEMBRE

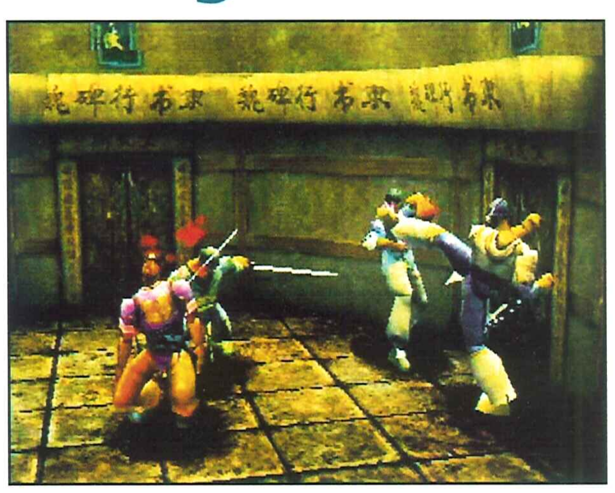
Wu-Tang: Shaolin Style

¿Os acordáis de aquel truculento y atractivo juego de lucha llamado «Thrill Kill», que finalmente no llegó a salir por su contenido violento? Pues Activision ha decidido recuperarlo para lanzarlo al mercado antes de que acabe el año.

El juego mantiene el mismo estilo -aunque parece que se ha eliminado algún elemento en concreto- y apuesta por combates en los que todo está permitido, y cuyos finales no son aptos para estómagos sensibles. Por supuesto, también se mantiene la posibilidad de enfrentar a cuatro luchadores en el mismo ring manejados por otros tantos jugadores en lo que promete ser uno de los juegos más "impactantes" del año.







El juego nos permitirá usar todo tipo de técnicas de lucha cuerpo a cuerpo, además de algunas armas blancas.

PLAYSTATION



SONY DICIEMBRE

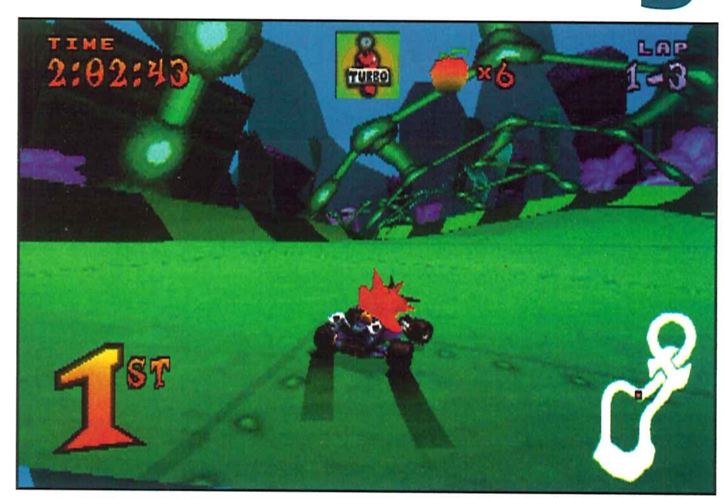
Crash Bandicoot Team Racing

Con este nuevo título, el marsupial más famoso de la consola gris se apunta al género de las carreras locas. Todos los personajes que le han acompañado durante sus aventuras se embarcan ahora en unas curiosas competiciones por ver quién es el más veloz y consigue arrebatarle su máquina de destrucción al malvado Nitrus Oxide.

Más de 20 circuitos acogerán a nuestros protagonistas en un título que incluirá un montón de modos de juego y un gran número armas y power ups para mejorar nuestro vehículo. Muy atentos, porque su estilo veloz y desenfadado promete arrasar.







CAPCOM NOVIEMBRE

Dino Crisis

Después de alucinar con las pantallas que habíamos visto, por fin pudimos disfrutar en el E3 de este alucinante juego. Y las expectativas creadas no eran en vano: «Dino Crisis» es una auténtica pasada, que tomando como base la mecánica de «Resident Evil», propone su propia historia, sus particulares enemigos (unos dinosaurios que parece vayan a salirse de la pantalla) y que posee un motor gráfico que supera ampliamente al que vimos en aquel juego. En la feria vimos la versión japonesa, pero fue suficiente para dejarnos realmente acongojados. Por cierto, aquí llegará con voces en inglés y con subtítulos en castellano.







Disfrutar en vivo y en directo de «Dino Crisis» fue una experiencia increíble. Es, sin duda, uno de los juegos del año.

OTROS JUEGOS ANUNCIADOS

- Alone in The Dark 4.
- Colin McRae 2.
- Comandos 2.
- Die Hard Trilogy 2.
- FIFA 2000.
- Gran Turismo 2.
- Quake 2.
- Oddworld Inhabitants.
- Omikron.
- Rayman 2.
- Revolt.
- Saboteur.
- Soul of Samurai.
- Spiderman.
- Spyro 2.
- Suikoden II.
- Tenchu 2.
- Tomb Raider 4.
- Urban Chaos.
- Warpath.
- X-Men.



NINTENDO 64

EL FASTUOSO STAND DE NINTENDO ESTABA CORONADO POR UNA ENORME PANTALLA EN LA QUE SE PODÍAN VER IMÁGENES DE SUS MEJORES JUEGOS. LA PROPIA NINTENDO, APOYADA POR LAS MEJORES COMPAÑÍAS DEL SECTOR, COMPLETARON UN REPERTORIO SENSACIONAL.

RARE **DICIEMBRE**

Perfect Dark

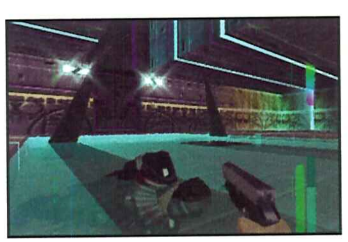
Rare le ha puesto su firma al juego más impactante para Nintendo 64 de todos los que pudimos ver en la feria. «Perfect Dark» ya se anunció en el E3 del año pasado, pero ha sido ahora cuando por fin hemos podido jugarlo.

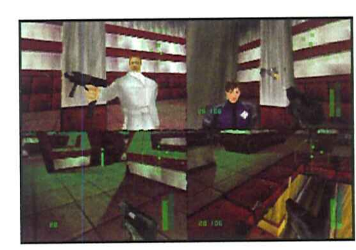
«Perfect Dark» ha sido creado por el mismo equipo que trabajó en «GoldenEye», auténticos especialistas en los juegos de acción 3D, que en esta ocasión han elegido como protagonista a la agente especial Joanna Dark. El argumento se sitúa en el año 2023, cuando una señal de alarma pone a nuestra heroína tras la pista de una conspiración a nivel mundial.

El nivel técnico que exhibe el juego es impresionante. Los gráficos están marcados por la perspectiva en primera persona, desde la cual asistimos a espectaculares efectos de luz en tiempo real, y por el realismo de los escenarios, que van desde los rascacielos de Chicago hasta una nave alienígena hundida en el océano Pacífico. El nivel de detalle se eleva hasta tal punto de que en el modo multiplayer el jugador puede incluir su propia cara en el personaje utilizando una Game Boy Camera.

La extraordinaria inteligencia artificial de los enemigos, capaces incluso de actuar en equipo, le añade el toque de clase definitivo a un juego que dará mucho que hablar en los próximos meses.







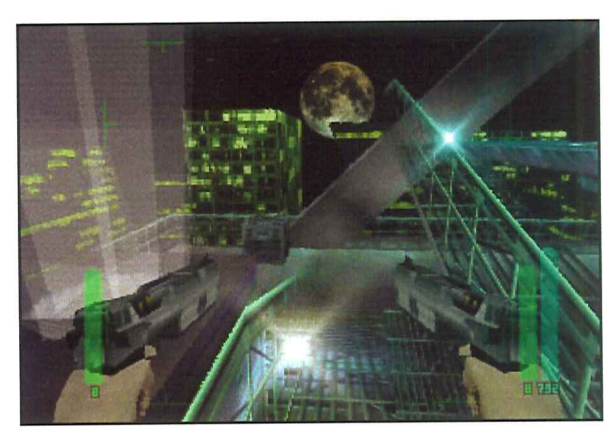
El juego incluirá una opción para hasta cuatro jugadores simultáneos.







En «Perfect Dark» se dan cita la ciencia ficción y la intriga de los mejores relatos de espías. Va a ser, sin duda, el título estrella de N64 para las próximas navidades.



RARE **OCTUBRE**

Jet Force Gemini

Otro juego de Rare que romperá esquemas. «Jet Force Gemini» es una mezcla de aventura y acción en la que un trío de personajes defiende la Tierra de una invasión alienígena.

La cantidad de puzzles a resolver y la idea de alternar el control entre los tres protagonistas dan una medida de su potente jugabilidad. Además de unos gráficos impresionantes y muy coloridos, «Jet Force Gemini» incluirá una variada lista de modos de juego (cooperativo, carreras...)



Durante el juego deberemos alternar el control de estos tres simpáticos personajes.

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

KONAMI | OCTUBRE

Hybrid Heaven

Konami, la compañía de moda en PlayStation, también tiene su bombazo a punto para Nintendo 64. Se trata de «Hybrid Heaven», un título que lleva meses haciendo que los usuarios de esta consola se muerdan las uñas esperando su lanzamiento.

El juego es una atractiva y absorbente mezcla de acción y RPG que nos introduce en una sociedad secreta de humanos que han sido clonados genéticamente. En el E3 Konami mostró una versión jugable, y lo que pudimos ver bastó para justificar la expectación que ha levantado.

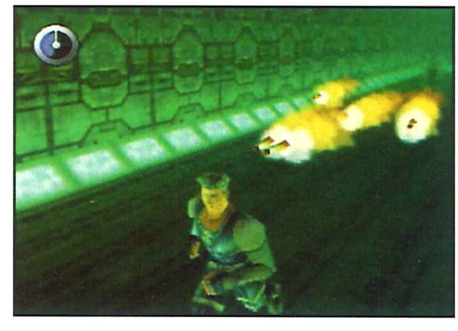
Los gráficos se enmarcan en un ambiente futurista, con escenarios muy sólidos por los que se desplaza un protagonista animado de una forma espléndida.

En cuanto a la acción, lo más destacable son los combates, que transcurren por turnos como en los más puros juegos de rol. Además, los oponentes desarrollan diferentes estilos de lucha según las decisiones que toma el jugador durante la partida, lo que puede influir notablemente en el desarrollo.

Será después del verano cuando podamos por fin disfrutar de «Hybrid Heaven», aunque no vendrá traducido al castellano.



«Hybrid Heaven» mezclará acción y rol en su desarrollo. Buena prueba de ello es la forma de combate, que funcionará por el sistema de turnos.



Konami tiene en «Hybrid Heaven» una propuesta de juego "adulto", tanto por el argumento como por el estilo de sus gráficos.





ACTIVISION | JULIO DEL 99

Quake II

El mítico shoot'em up subjetivo que después de más de un año en el mercado continúa haciendo las delicias de millones de usuarios de PC, será ahora llevado a la 64 bits de Nintendo, manteniendo todas las virtudes técnicas y jugables que lo han convertido en una leyenda.

El juego ofrecerá espectáculo del bueno en lo que a acción y disparos se refiere, combinados con multitud de efectos gráficos de una calidad excepcional. Si a esto le unimos sus posibilidades multijugador, sólo nos queda esperar impacientemente el lanzamiento de este título.





La calidad gráfica de esta versión es sensacional en todos sus detalles.



Uno de los grandes atractivos de este juego reside en su opción para cuatro jugadores simultáneos. Pero tranquilos, porque aunque tengáis que jugar solos también vais a poder disfrutar de lo lindo.



RARE DICIEMBRE

Donkey Kong 64

No hay duda de que «DK64» fue uno de los títulos que acaparó una mayor atención de entre todos los que se exhibieron en el E3. No en vano es el título en el que Nintendo se va a volcar este año.

Junto a los archiconocidos Donkey y Diddy aparecen ahora otros tres nuevos personajes de la familia Kong: Tiny, Chunky y Lanky. Los cinco participan juntos en una aventura que une a los elementos ya conocidos de la serie (barriles, vagonetas de tren...) con un desarrollo propio para cada protagonista, lo cual multiplica su jugabilidad.

Para completar el juego tendremos que atravesar ocho mundos repletos de ricas texturas y las más imaginativas situaciones plataformeras.



La calidad gráfica del juego es de lo mejor que se ha visto nunca en N64.

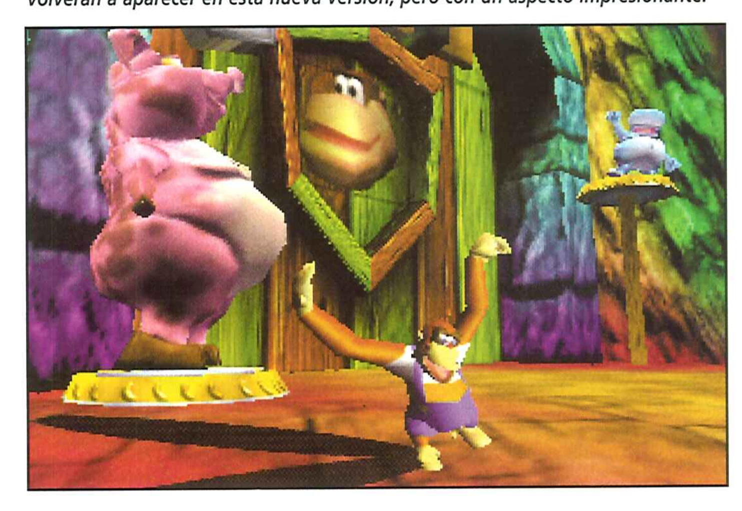


«Donkey Kong 64» será una genial aventura de plataformas en 3D.





Algunas de las escenas que han hecho famosas las aventuras de este gorila volverán a aparecer en esta nueva versión, pero con un aspecto impresionante.



OTROS JUEGOS ANUNCIADOS

- Army Men.
- Bichos.
- Castlevania Special Edition.
- Command & Conquer 64.
- Daikatana.
- Eternal Darkness.
- FIFA 2000.
- Kobe Bryant 2.
- MK Special Forces.
- NBA Jam 2000.
- Nuclear Strike 64.
- Rayman 2.
- Revolt.
- Ridge Racer 64.
- Road Rash 64.
- Spiderman.
- Tonic Trouble.
- Toy Story 2.
- Turok Rage Wars.
- Ultimate Soccer.
- Winback.
- World Driver.

GAME BOY COLOR

Pokémon



El fenómeno «Pokemon», que causa furor en Japón y EEUU, llegará a España en septiembre con dos entregas del juego: las llamadas «Blue» y «Red».

Resident Evil



La esperadísima versión portátil del clásico de Capcom estará con nosotros en septiembre.

Konami Rally



La apuesta de Konami por la velocidad en GBC tendrá que esperar hasta el año que viene.

Tarzán



Activision traerá en octubre esta atractiva versión de la próxima película de Disney.

Spawn



Un juego de acción basado en el héroe de Todd McFarlane que nos llegará tras el verano.

DREAMCAST FUE LA GRAN ESTRELLA DE LA FERIA Y LA CALIDAD DE LOS JUEGOS QUE ALLÍ SE EXHIBIERON DEJÓ AL PERSONAL IMPRESIONADO. AQUÍ TENÉIS ALGUNOS DE LOS TÍTULOS QUE AUGURAN UN GRAN FUTURO A LA NUEVA CONSOLA DE SEGA.

NAMCO DICIEMBRE

Soul Calibur

Junto con los «Resident» y «Perfect Dark», este fue sin duda uno de los juegos de este E3. La conversión que Namco está realizando para la máquina de Sega es sencillamente soberbia. Es más, no es que se acerque a la calidad de la recreativa, o que sea una reproducción fiel, es que la supera claramente. Parece que el talento de esta compañía japonesa para los juegos de lucha y la enorme capacidad de la consola de Sega ha dado como resultado el mejor juego de lucha que haya pasado jamás por un soporte doméstico, superando incluso al mismísimo «Tekken 3».

Al igual que en los últimos juegos que se han visto en Dreamcast, los personajes aparecen con un modelado perfecto, que esconde totalmente su origen poligonal, y sin embargo se mueven con una rapidez endiablada.

El resto lo pone la calidad del propio juego, una impagable secuela del sensacional «Soul Blade», con legendarios luchadores que utilizan todo tipo de armas blancas para batirse en duelo, dentro de un concepto 3D total que posibilita movimientos en todas direcciones (con un sistema similar al que vimos en «Virtua Fighter 3»).

Sin duda, es uno de esos juegos capaces por sí solos de hacer que se venda una consola. Hay que verlo para creerlo.



Dreamcast ha encontrado en «Soul Calibur» su juego de lucha emblemático. La calidad que pone en pantalla es superior incluso a la que muestra la recreativa.







KONAMI FEBRERO DEL 2000

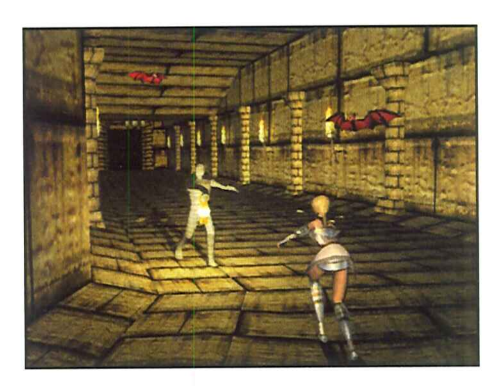
Castlevania Resurrection

El conde Drácula no podía quedarse al margen del lanzamiento de Dreamcast. Konami presentó en la feria el nuevo «Castlevania Resurrection», pese a que todo lo que pudimos ver fue un vídeo que, eso sí, nos dejó muy buen sabor de boca.

Aunque el argumento no quedó muy claro, al parecer el señor de la noche vendrá esta vez acompañado de la Condesa de Belmont, una especie de miembro malvado del famoso clan de cazavampiros que tan buenos ratos nos ha hecho pasar en otras consolas. De hacerles frente se encargará una jovencita sobre la que no se conocen muchos detalles, pero que tendrá ante sí la difícil tarea de acabar con el consabido ejército de esqueletos, hombres-lobo y zombies de todo tipo que son habituales en la serie.

Lo que sí se demostró es que el nivel gráfico del juego estará por las nubes, como lo prueban las extraordinarias texturas y el tétrico ambiente que desprenden estas primeras pantallas que Konami ha puesto en circulación.

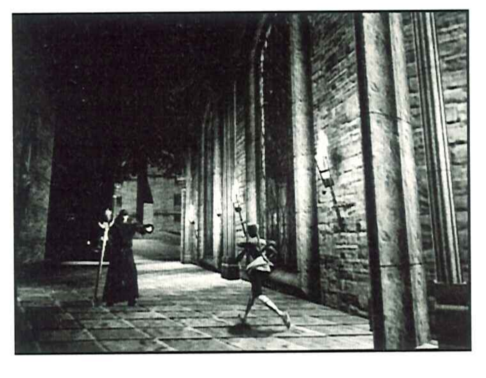




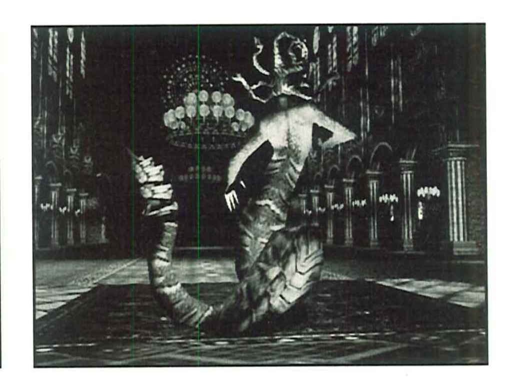


El anuncio de un nuevo «Castlevania» para Dreamcast es una magnífica noticia para los fans de la serie. No hay más que ver estas pantallas para apreciar que esta versión tendrá los mejores gráficos.







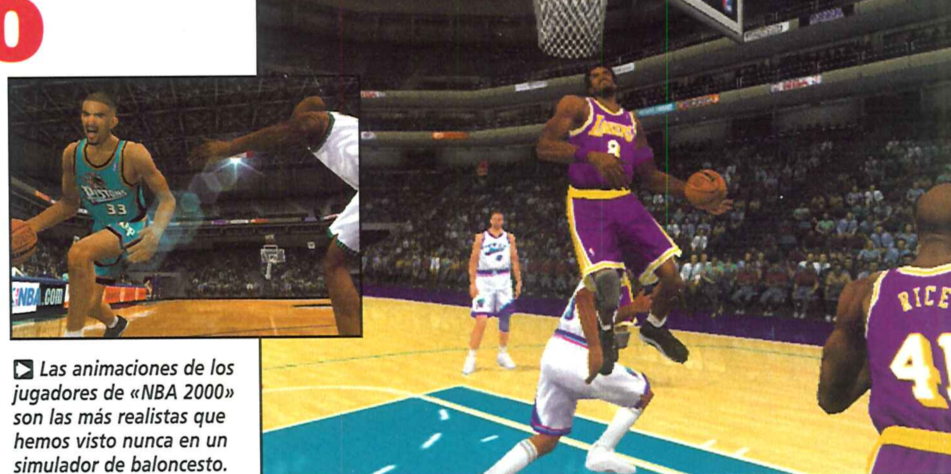


SEGA 2000

NBA 2000

El trabajo de Sega Sports, la división encargada de crear los juegos deportivos, comienza a dar sus frutos. Entre los primeros exponentes va a estar «NBA 2000», un juego que pretende llevar la simulación más lejos que ningún otro.

El sistema de motion capture se ha usado para recrear más de 1.600 movimientos de los jugadores, lo que unido a la presencia de las estrellas de la NBA y a un amplio repertorio de estrategias diseñadas por entrenadores reales, le dará al juego un aspecto digno de los mejores play-offs.



Las animaciones de los jugadores de «NBA 2000» son las más realistas que hemos visto nunca en un simulador de baloncesto.

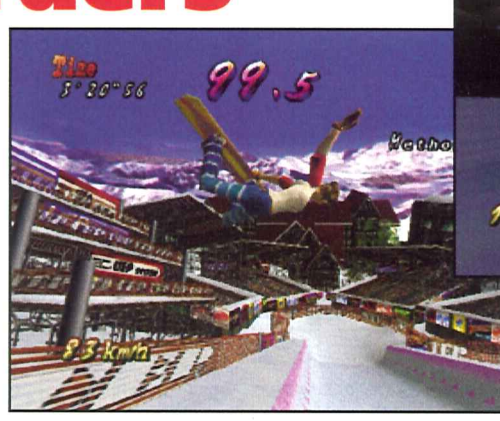
DREAMCAST

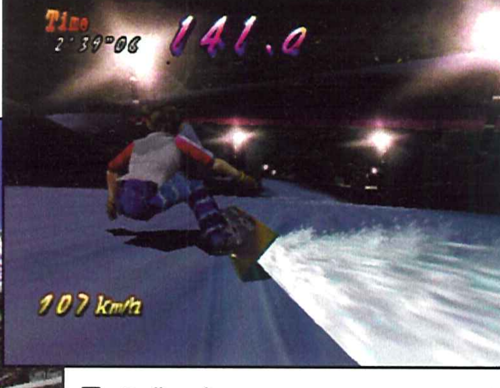
E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

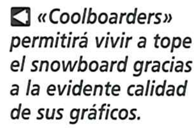
UEP SYSTEM | MARZO DEL 2000

Cool Boarders

Los mismos programadores que realizaron las tres secuelas en PlayStation, se encuentran ahora inmersos en el desarrollo de la versión para Dreamcast de este juego de snowboarding. Ellos mismos afirman que por primera vez pueden poner en pantalla lo que tenían en mente, algo que queda patente con los 60 frames por segundo a los que se moverán las imágenes. Viendo la calidad del juego cualquiera diría que estamos hablando de un título para el Model 3.







«Coolboarders» permitirá vivir a tope el snowboard gracias a la evidente calidad de sus gráficos.









SEGA | 2000

Shenmue

De este juego ya os hemos facilitado suculenta información en meses anteriores, pero en Los Angeles hemos tenido el privilegio de disfrutar de una versión jugable. Como sabéis, «Shenmue» propone un concepto totalmente original y revolucionario, que mezcla fases de exploración, interacción con más de 500 personajes, combates y acción con un sistema tipo «Dragon´s Lair» y otros sorprendentes subjuegos.

En el show había tres niveles disponibles: una pelea, una partida de dardos y otra en la manejábamos el rostro de un anciano. En la pelea, simplemente había que pulsar el botón en el momento adecuado para zurrar a los enemigos, mientras que el juego de dardos nos invitaba a acertar en la diana para sacarnos un dinerito.

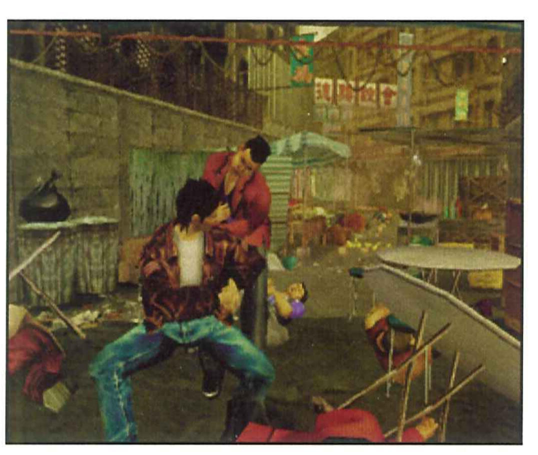
Toda la historia transcurrirá en tiempo real y contará con multitud de detalles que le convertirán en un imprescindible para Dreamcast.













OTROS JUEGOS ANUNCIADOS

- Air Force Delta.
- Armada.
- Carrier.
- D2.
- Dark Angel.
- Dynamite Cop.
- Ecco the Dolphin.
- F-1 World Grand Prix.
- Fighting Force 2.
- Hydro Thunder.
- Metropilis.
- Outcast.
- PowerStone.
- Ready to Rumble.
- Slave Zero.
- Snow Boarding.
- Xceleration.

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

Infogrames invitó a la prensa especializada europea a presenciar la 43ª Edición del rally de Córcega y, al mismo tiempo, mostrar el estado de desarrollo de su título más esperado para PlayStation: «V-Rally 2».



«V-Rally» fue el patrocinador oficial del rally de Córcega. Como podéis apreciar, su logotipo aparecía en el punto de salida de la prueba.



Igualmente, los "dorsales" de todos los coches que tomaron parte en la competición también llevaban impreso el nombre de «V-Rally»

«V-Rally», patrocinador del rally de Córcega

Toda una experiencia la que vivimos los periodistas asistentes a la carrera celebrada en la bella isla francesa de Córcega. Allí, situados en la privilegiada zona VIP reservada a la prensa europea y a las autoridades de la carrera, tuvimos la oportunidad de disfrutar del impresionante ambiente que gira alrededor del Campeonato Mundial de Rallies. Así, mientras contemplábamos admirados el precioso Peugeot 206 Kit Car de François Delecour, vimos aparecer al mismísimo Carlos Sáinz rodeado de una multitud de fotógrafos y periodistas. Al mismo tiempo, notamos a nuestra espalda el sobrecogedor sonido del motor del Ford Focus WRC de Colin McRae, mientras a unos metros los técnicos hacían las últimas comprobaciones técnicas al Mitsubishi Lancer Evolution WRC de Tommi Makinen.

Una vez dieron comienzo las pruebas previas, los chicos de Infogrames nos dieron la esperada oportunidad de probar por fin la primera beta de «V-Rally 2», causándonos una muy buena impresión general a pesar de encontrarse aún en un nivel intermedio de su desarrollo.

Al día siguiente, nos desplazamos al corazón de Córcega para disfrutar de la extraordinaria visión de estos magníficos vehículos en plena carrera, y quedamos totalmente alucinados con el espectáculo y el derroche de habilidad de que hacen gala estos maestros del volante.

En definitiva, un bonito viaje que sirvió como excelente carta de presentación para un juego que promete llegar hasta lo más alto dentro de su género.

El juego, más real que nunca

La versión beta del juego que hemos podido disfrutar nos ha permitido vislumbrar muchas de las numerosas novedades que esta segunda parte incorporará con respecto al primer «V-Rally».

Entre ellas, están la inclusión de 18 coches oficiales (más otros clásicos ocultos), más de 90 circuitos basados en tramos reales, o el completísimo editor de circuitos que en la primera parte se quedó en el tintero por falta de espacio.

En el apartado técnico, «V-Rally 2» ha sido ampliamente mejorado, y la cantidad de efectos y demás virguerías gráficas añadidas son realmente impresionantes.

Además, algunos de los defectos que se le achacaron a la primera parte del juego, ➤









▲ El público asistente al rally de Córcega tuvo la oportunidad de disfrutar de una beta del juego en una pantalla gigante.

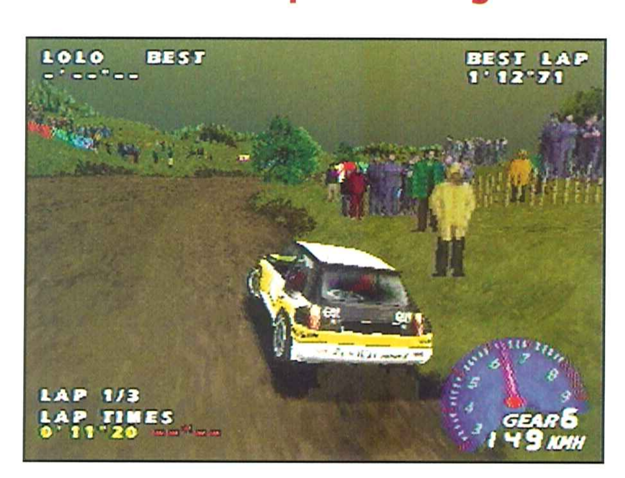
◄ Ni siquiera el mismísimo Ari Vatanen pudo evitar la tentación de olvidarse por un momento de la competición y echarse una partidita a «V-Rally 2». Aunque, la verdad, se le dan mucho mejor los coches reales...





▲ Una opción muy interesante que se incorporará a esta segunda parte será la posibilidad de, al elegir el coche, probarlo inmediatamente en un pequeño circuito. Así podremos decidir cuál es el que más se acomoda a nuestro estilo de conducción antes de comenzar una competición completa.

Con «V-Rally 2», Infogrames pretende desarrollar el mejor juego de rallies de la historia. Virtudes no le faltarán para conseguirlo.





▲ «V-Rally 2» incluirá un modo de juego que nos permitirá afrontar rallies como los de verdad, es decir, corriendo sin otros rivales en carrera y compitiendo contra el crono.



Tal y como sucede en la competición real, las modificaciones de tipo técnico que realicemos en los coches, como la caja de cambios, suspensiones, neumáticos, etc... tendrán una importancia vital.

como el problema de la poca sensación de peso que daban los vehículos (los cuales salían por los aires con demasiada facilidad), o la ausencia de un modo de competición real (con un solo coche en carrera en cada tramo), han sido solucionados.

Respecto al movimiento de los coches, ahora presentan un control mucho más arcade, son más fáciles de controlar, y sólo darán vueltas de campana cuando el accidente tenga la suficiente importancia

Y en cuanto a los modos de juego, habrá 4 disponibles: Arcade, Campeonato de Rally, Trofeo V-Rally y Contrarreloj, con lo que está asegurado que, sean cuales sean nuestras preferencias, siempre podremos encontrar nuestro modo ideal dentro de «V-Rally 2». Además, ahora también será posible jugar hasta 4 jugadores simultáneamente.

En otras palabras, Infogrames ha cogido las virtudes del primer «V-Rally», las ha potenciado al máximo y ha solucionado los defectos que se le achacaron.

Así que atentos, porque puede que nos encontremos ante el nuevo rey del Rally para la consola de Sony.



Tendremos a nuestra disposición 18 vehículos reales, más otros ocultos.



El comportamiento de los vehículos será más real y creíble.



Se está realizando un excelente trabajo en la reproducción de los 90 tramos reales que compondrán el juego. Además, esta vez dispondremos de un completo editor de circuitos.









Esta espectacular vista, aunque es injugable, nos permite ver con toda nitidez las alucinantes mejoras gráficas que contiene «V-Rally 2», como el efecto del haz de luz de los faros, la transparencias de los cristales y, sobre todo, la presencia de los pilotos en el interior, quienes responden con extraordinario realismo a los movimientos del coche.

Comparamos las tres versiones del simulador de Ubi.



MONACO GP 2
PlayStation · N64 · Dreamcast

TEST Nº 1: LOS MENÚS. Son la puerta de entrada al juego, así que de ellos depende que nuestra primera impresión sea positiva. Por eso hemos querido fijarnos en esos sutiles toques de diseño que pueden marcar diferencias desde el principio.

DREAMCAST · NINTENDO 64 · PLAYSTATION



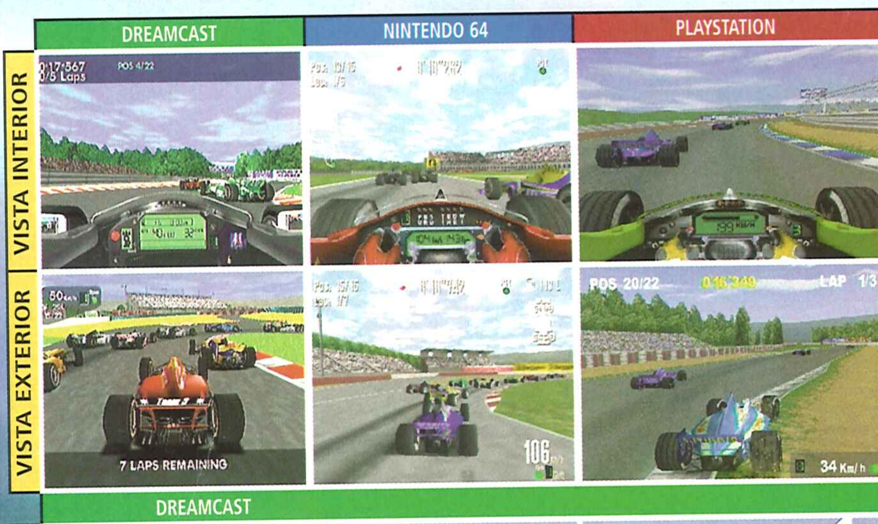
CIRCUITOS: Las tres versiones tienen 16 circuitos. En PlayStation la imagen es bastante sosa, pero se compensa con la nutrida información que la acompaña. Las pantallas de N64 y Dreamcast tienen un diseño más cuidado, y además la consola de Sega también nos deja acceder a una descripción por escrito del recorrido.

GARAJE: Las opciones mecánicas son prácticamente las mismas en los tres juegos, pero cambia la manera de presentarlas. Si, por ejemplo, queremos elegir el tipo de neumático, en el menú de PlayStation no vemos el coche. En el de N64 sí que lo vemos, aunque no ofrece el alto nivel de detalle de los coches de Dreamcast.

PILOTOS: En los tres juegos hay 22 pilotos ficticios, además de una opción para editar los nombres. PlayStation nos enseña el bólido y el casco de cada escudería, mientras N64 incluye también los datos del piloto. Dreamcast va más allá, al presentar también una imagen más grande y espectacular del conductor.

TEST Nº 2: LAS VISTAS. El sistema de cámaras es fundamental en un simulador de carreras, y no sólo por cómo se vea la pista. Del aspecto que muestre el coche en pantalla depende también gran parte de la credibilidad del juego.

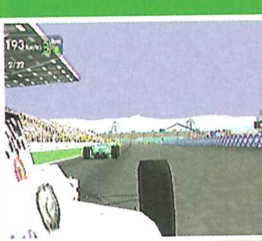
DREAMCAST · NINTENDO 64 · PLAYSTATION



VISTA INTERIOR: En los tres juegos existe una vista que nos sitúa en el interior de la cabina del piloto. Curiosamente, aquí tanto PlayStation como N64 parten con ventaja respecto a Dreamcast: en ambas consolas vemos las manos del piloto en el volante, un detalle que no aparece en la versión para la máquina de Sega.

VISTA EXTERIOR: El número de vistas exteriores es mayor en la versión de N64. Sin embargo, otro punto a tener en cuenta es el tamaño del bólido, y aquí es Dreamcast la que se lleva el gato al agua. Cuando jugamos con la vista más cercana, el coche aparece mucho más grande que en N64 y que en PlayStation.

VISTAS EXTRA — DREAMCAST

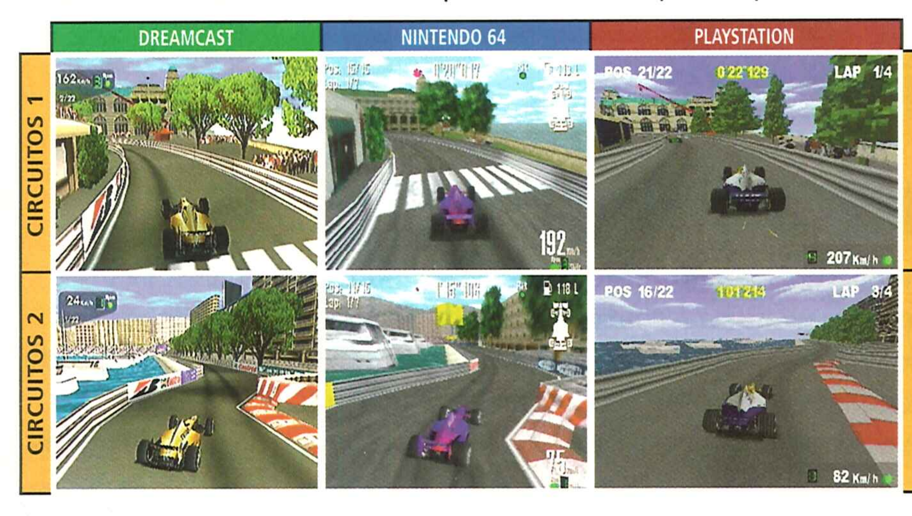





Además de las vistas jugables, la versión de Dreamcast incorpora también una serie de perspectivas que sitúan la cámara en lugares poco habituales. Las imágenes son espectaculares, aunque el control se vuelve casi imposible.

«Monaco GP Racing Simulation 2» pasará a la historia por ser el primer juego en tener una versión para las tres grandes consolas: PlayStation, Nintendo 64 y Dreamcast. Nosotros no hemos podido resistir la tentación de compararlas y aquí os ofrecemos los resultados de nuestro particular examen de conducir.

TEST Nº 3: EL CIRCUITO DE MÓNACO. Es el circuito más emblemático del mundial, y además el que le da nombre al juego. Por eso nos hemos detenido en diferentes puntos del recorrido, para comparar hasta dónde llega el nivel de detalle de cada versión.



CIRCUITOS 1: En las tres versiones aparece el mismo edificio al fondo de esta curva. En PlayStation y Dreamcast se ven más elementos (árboles, público...) que en N64, aunque PlayStation no puede evitar la pixelación. Los gráficos de Dreamcast no sólo son más nítidos y brillantes, sino que ofrecen una mayor solidez.

CIRCUITOS 2: La entrada en la recta de tribunas es un buen ejemplo del potencial gráfico de cada máquina. Los yates son más pequeños en PlayStation, que además no consigue llenar el fondo. N64 añade más detalles en la lejanía, pero no puede alcanzar el excelente grado de definición que proporciona Dreamcast.

TEST Nº 4: DETALLES GRÁFICOS. Más allá de la espectacularidad de bólidos y circuitos, todos los juegos de carreras incluyen numerosos detalles que no son muy relevantes para las carreras, pero que sí le añaden una nota de realismo al conjunto del juego.



BANDERAS: Nuestro trío de simuladores incluye los avisos por medio de banderas durante la carrera. Sin embargo, mientras en las versiones de PlayStation y N64 aparece la bandera suelta en la parte superior de la pantalla, Dreamcast lleva el realismo al máximo al situar en la cuneta al encargado de moverla.

BOXES: Las paradas en boxes también son un buen indicador del nivel de detalle. PlayStation sólo alcanza a poner una imagen bastante pixelada de un mecánico. En N64 la cosa mejora, aunque son sprites escasamente definidos. En Dreamcast los mecánicos son personajes totalmente poligonales y muy reales.

LLUVIA: El efecto de la lluvia nos sirve para ver cómo es capaz de manejar las transparencias cada máquina. Dreamcast se lleva la palma una vez más, pues la estela que dejan sus bólidos es mucho más visible y realista que la de N64, más difusa, y que la de PlayStation, que apenas llega a apreciarse.

MODO RETRO: EXCLUSIVO PARA DREAMCAST.

Dreamcast ofrece un original modo de juego que no está en las otras dos versiones: el Retro. Con él podemos retroceder en el tiempo 50 años atrás y disputar carreras con los primeros bólidos de la historia sobre un circuito propio de la época. Todo un lujo.





EN RESUMEN...

A pesar de que en jugabilidad y en número de opciones las tres versiones están prácticamente igualadas, «Monaco GP 2» nos demuestra claramente lo que significan los términos 32, 64 y 128 bits. Técnicamente, tanto en el diseño de los circuitos como en el de todos los elementos que componen el juego, así como en la sensación de velocidad, la versión de N64 es notablemente superior a la de PlayStation, y la de Dreamcast notablemente superior a la de N64. Lógico.

■ SONY

Syphon Filter

Ha entrado con mucho sigilo, como el agente secreto que lo protagoniza. Sin embargo, estamos ante uno de los juegos más alucinantes del año, una aventura trepidante, repleta de acción y situaciones emocionantes. Un agente secreto embarcado en una misión suicida para salvar al mundo de unos desalmados terroristas es la excusa. Detrás de este manido argumento, un juego que va a arrasar. Ya lo veréis.

Es casi imposible evitar comparaciones con «Metal Gear Solid», pero aunque es verdad que ambos juegos tienen ciertos puntos en común, sobre todo en los referente a su argumento (y también en un puñado detalles muy concretos) en realidad la propuesta de «Syphon Filter» es bien diferente. Este juego, desarrollado por el grupo 989 Studios (responsable entre otros de «Twisted Metal» y «Coolboarders 3») se decanta más por la acción pura y por la exploración tradicional, sin entrar apenas en el concepto de infiltración ni en la descripción de las relaciones humanas entre los personajes que aparecen en el juego de Konami.

Pero no penséis que por ello nos vamos a encontrar con un simple juego de disparos. Precisamente el atractivo de esta aventura reside en la cantidad de ➤

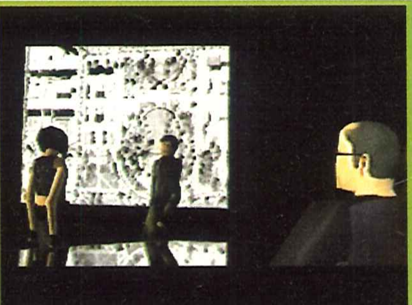


▲ Las escenas de acción de este juego son de lo más espectacular que se ha visto en PlayStation. Los tiroteos son muy emocionantes y los terroristas caen abatidos con un gran realismo.



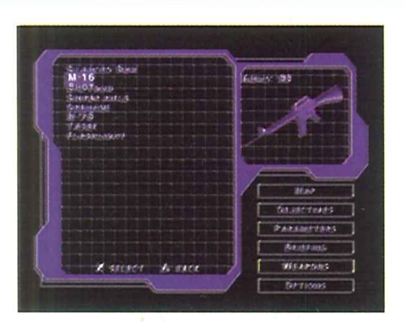
Julio







Siguiendo la estela de «Metal Gear» y «Goldeneye» nos llega otro "thriller" de acción, con agentes secretos y terroristas de por medio. En USA se ha colocado ya en los puestos más altos de las listas de ventas.



En este tipo de juegos es imprescindible contar con un completo menú que incluya mapa, objetivos, armas disponibles...



Desde el sencillo menú que veis en la parte superior de la pantalla, el protagonista podrá seleccionar el arma o utensilio que quiera utilizar.

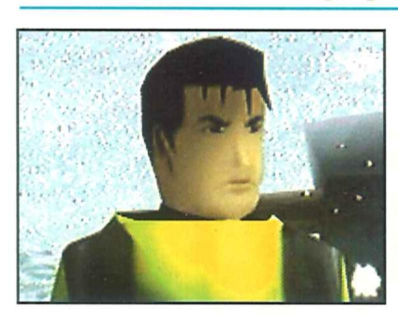
situaciones diferentes que nos planteará a lo largo de sus emocionantes 15 niveles.

Al principio nos encontraremos recorriendo las calles de una ciudad buscando a uno de los cabecillas terroristas, mientras eliminamos a sus sicarios en épicos tiroteos. Pero luego la trama se complicará, y deberemos escapar de emboscadas mortales, introducirnos sin ser vistos en bases enemigas, salvar rehenes, proteger a compañeros, sabotear comunicaciones... en fin, todas las labores que podáis imaginar que debe realizar un agente secreto.

Todo ello se nos ofrecerá con un sorprendente realismo y nos

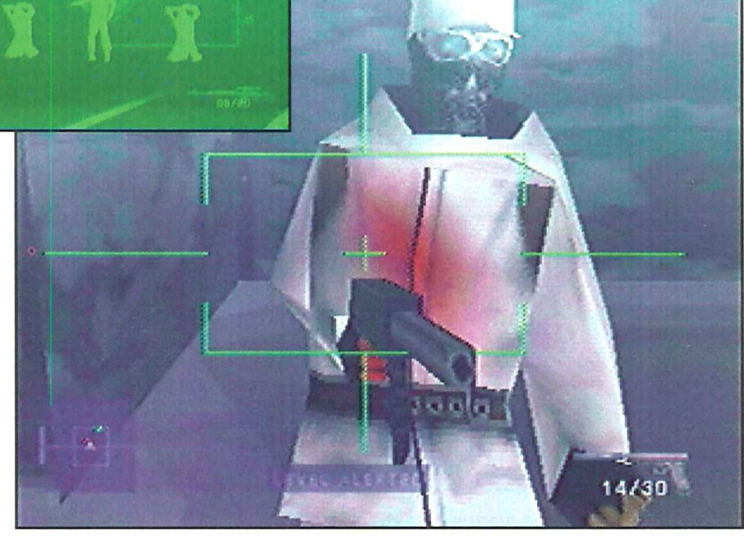
El rifle de francotirador con visión nocturna es indispensable para solventar situaciones con rehenes de por medio. Será una de las armas más importantes del juego.

Un equipo perfecto

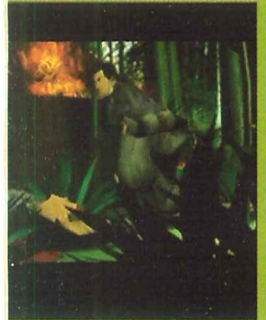




Esta es la pareja protagonista del juego. A la derecha tenéis a Gabriel Logan, una agente especial preparado para solventar las situaciones más peligrosas. Su compañera, Lian Xing, será quien le vaya suministrando la información y las órdenes por el intercomunicador. Una influencia clara de «Metal Gear Solid»



El comando terrorista que deberemos eliniar está formado por un grupo de soldados de élite perfectamente armados y dispuestos a todo. No nos prmitirán ni el más mínimo fallo.







El juego incluirá un gran número de escenas cinemáticas al principio, al final y entre cada nivel, que permitirán enlazar los cambios de escenario del protagonista. En ellas hay multitud de diálogos, que esperemos finalmente aparezcan doblados o al menos con subtítulos en castellano.

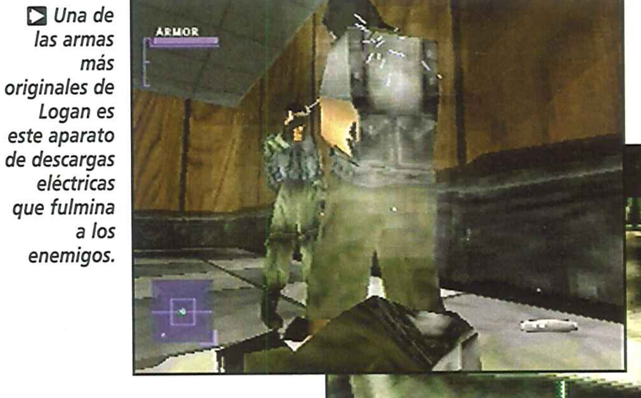
SYPHON FILTER



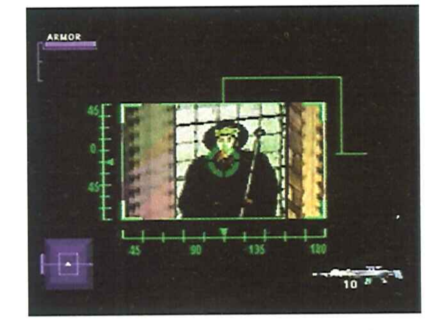
Los escenarios son en 3D y están generados mediante polígonos.







Durante las misiones podremos ser ayudados por algunos soldados del gobierno, a los que a veces también tendremos que proteger.



El rifle de precisión con zoom incluido, nos permitirá ajustar los disparos al máximo.

Una de las armas más originales de Logan es este aparato de descargas eléctricas que fulmina a los enemigos.


La labor de un agente anti-terrorista es muy dura. Si las órdenes nos obligan a acabar con un personaje en cuestión, tendremos que hacerlo. La crudeza de «Syphon Filter» hace de él un juego para adultos.

Un rápido entrenamiento



El juego incluirá un modo en el cual podremos ver mediante una práctica demostración todas las habilidades de Logan y donde se nos mostrarán los botones del pad que tenemos que emplear para realizarlas.
No estará de más analizar estas secuencias antes de meterse de lleno con la aventura.

obligará a afrontar situaciones muy tensas, como, por ejemplo, algunas en las que individuos a los que tenemos que eliminar se arrodillan en el suelo para pedirnos clemencia. Muy crudo, vamos.

Por supuesto, como buen agente secreto, Gabriel Logan contará con un equipo de primera, que incluirá armas de todo tipo y un comunicador para que su compañera Lian Xing le transmita las órdenes.

Pero esto son sólo datos aislados. Después descubriremos un desarrollo llevado con pulso tan firme como trepidante, infinidad de escenarios y un acabado técnico notabilísimo.

Lo dicho, «Sypon Filter» será una de las sensaciones del año.

Lo Mejor
- Un juego totalmente "cinematográfico".
- Real, trepidante y plagado de todo tipo de detalles.

Lo Peor
- La dificultad nos parece algo elevada.

Primera Impresión


■ NINTENDO

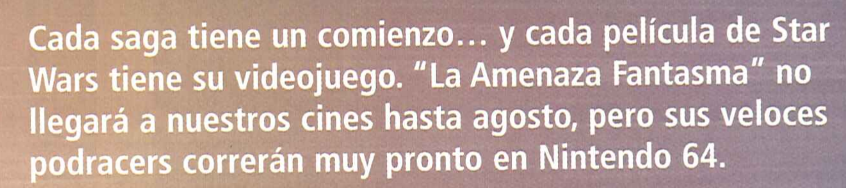


Star Wars Episode I: Racer

Nintendo 64

Junio





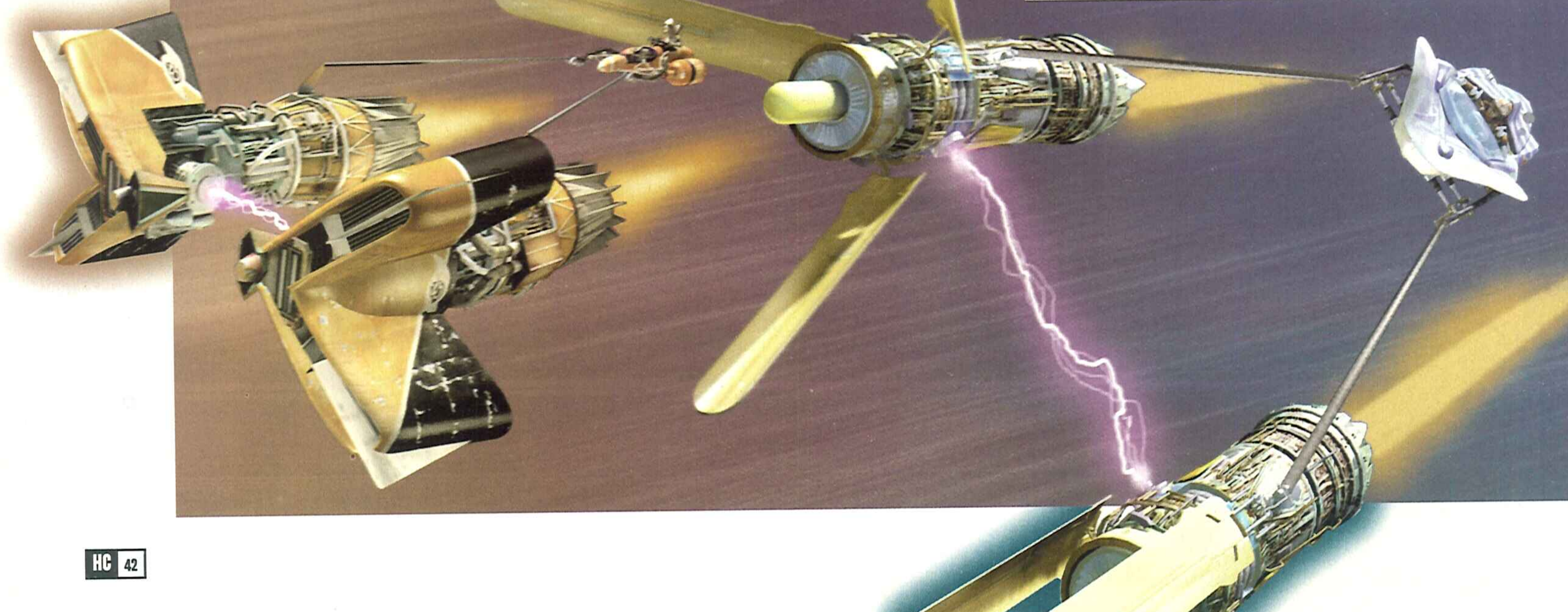
Cada saga tiene un comienzo... y cada película de Star Wars tiene su videojuego. "La Amenaza Fantasma" no llegará a nuestros cines hasta agosto, pero sus veloces podracers correrán muy pronto en Nintendo 64.

El primer juego basado en el Episodio I de la nueva trilogía va a estar en la línea de títulos como «Wipeout» o «Extreme G», pero tendrá el atractivo indudable de que con él podremos revivir, controlando al niño de 9 años Anakin Skywalker, una de las escenas más espectaculares de la esperadísima película de George Lucas: la carrera de "podracers".

Con este nombre se conoce a unos vehículos propulsados por dos motores que van delante del habitáculo del piloto (como si de un carro tirado por caballos se tratara), y que por supuesto alcanzan niveles de velocidad altísimos.

El objetivo de «Racer» será ganar en sus 25 circuitos (divididos en 4 competiciones distintas), y para conseguirlo nos hará falta no sólo todo el poder de la Fuerza del ►





El primer juego basado en la nueva película de "La Guerra de las Galaxias" no se va a limitar a vivir del nombre. En su interior encontraremos multitud de carreras con gráficos en alta resolución y una velocidad vertiginosa.

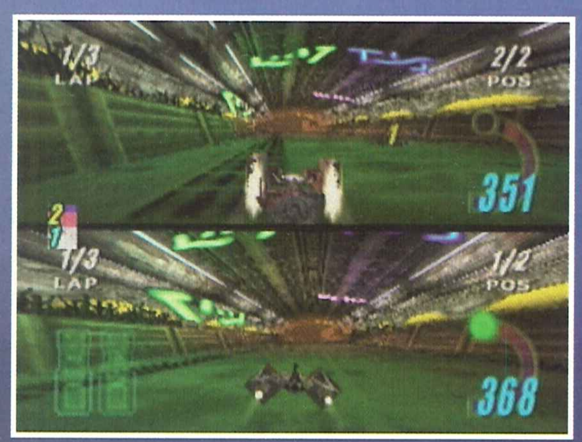
Entre carrera y carrera podremos invertir el dinero de los premios que ganemos en comprar nuevas piezas para nuestro vehículo.





Las carreras se podrán seguir desde cuatro perspectivas distintas, dos exteriores y dos interiores. Cuando utilicemos esta última opción, la sensación de velocidad será realmente impresionante.

La primera carrera se desarrollará en el planeta Tatooine, en un ambiente que recordará a la carrera de cuádrigas de "Ben-Hur".



En este juego no faltará la correspondiente opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida.



Cada nave ofrecerá sus características técnicas y de manejabilidad propias.





VELOCIDAD

joven Skywalker, sino también grandes dosis de pericia y reflejos que nos permitan quedar por delante de los pilotos más expertos de la galaxia.

Preparar nuestro vehículo será fundamental para tener éxito, porque el dinero de los premios que ganemos lo podremos invertir después en mejorar distintos aspectos, e incluso hacernos con unos androides que reparen los desperfectos producidos en los choques. Además, aunque no hará falta llegar el primero para avanzar, cada victoria sí que nos permitirá escoger a un nuevo personaje, que conducirá una nave más rápida y potente.

El apartado gráfico será espectacular, con escenarios de lo más diverso. Los áridos desiertos de Tatooine darán paso a bosques, parajes helados o lugares de ambientación futurista que nos irán familiarizando con planetas como Mon Gazza, Ando Prime o Aquilaris.

El cartucho también será compatible con la expansión de memoria, lo que añadirá una nitidez y limpieza de imágenes extraordinarias.

Si sois de los que no podéis esperar para ver la película, al menos muy pronto vais a tener este «Star Wars, Episode I: Racer». Mientras tanto, que la paciencia os acompañe.

Lo Mejor

¡Llega el primer juego basado en el fenómeno cinematográfico del año!

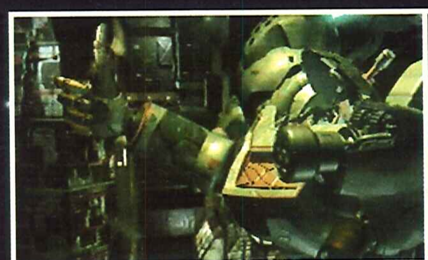
Lo Peor

La excesiva velocidad a veces perjudicará al control.

Primera Impresión 

■ SONY

Omega Boost





Los chicos de Polyphony -los responsables de «Gran Turismo»-, están trabajando también en este «Omega Boost», un impresionante matamarcianos en 3D que quiere convertirse en la nueva joya del género.

PlayStation

Julio



Este juego estará divido en varias zonas, dentro de cada una de las cuales tendremos que enfrentarnos a varios enemigos finales, todos de un tamaño y dificultad talla XXL.

Y condiciones no le van a faltar para conseguirlo, porque a nosotros, con lo poco que hemos podido jugar, ya nos ha dejado totalmente impactados.

«Omega Boost» es un shoot'em up en 3D, en el que nuestra labor será dirigir un robot equipado con unos potentes Jet Packs (de una manera parecida a las naves -robots que aparecían en la película "Perdidos en el espacio").

Nuestra misión consistirá en salir al espacio para enfrentarnos a toda clase de engendros a lo largo de varias espectaculares misiones.

Hasta aquí todo parece normal, pero cuando os pongáis manos a ➤

El control del personaje será muy sencillo, aunque en ciertas fases tendremos que hilar muy fino si no queremos acabar nuestra misión antes de tiempo.

SCORE 00007790
LEVEL 1



Los efectos gráficos estarán a la orden del día, como podéis comprobar en esta imagen.

«Omega Boost» será un impactante shoot'em up 3D cuyas principales bazas residirán en una calidad técnica del más alto nivel y en su estilo innovador y espectacular, con velocidad y acción a raudales.



El juego dispone de una mega-intro de varios minutos de duración que conjuga con maestría imágenes reales con otras generadas por ordenador. No os la perdáis.







La espectacularidad de este juego viene dada por la gran velocidad con que transcurre la acción, así como el constante acoso a que nos someterán los enemigos.









Los jefes de final de fase son realmente enormes, y se mueven con gran soltura.

la obra, os daréis cuenta de la gran diversión que puede encerrar la unión entre calidad gráfica, sencillez de control y, sobre todo, una vertiginosa velocidad en la acción, con continuos y rapidísimos giros de cámara que amenazan con marearte si no estás atento a lo que sucede.

Un matamarcianos al que no deberían perder la pista los amantes de este género, y al que ya estamos deseando echarle el guante en profundidad, aunque para ello todavía habrá que esperar un poquito, exactamente hasta el mes de Julio. Será entonces cuando «Omega Boost» estalle con toda su fuerza.

Lo Mejor

- La velocidad de juego.
- Será espectacular a tope.

Lo Peor

- No tiene opción para dos jugadores simultáneos.

Primera Impresión 

■ TITUS ■ LUCHA

Evil Zone

Ihadurka, señora del mal, amenaza con escapar de la zona maldita. Sólo un guerrero puede penetrar en esta dimensión y vencerle, por lo que se ha organizado un torneo universal para encontrar al elegido. Con este argumento tan apocalíptico, Titus nos traerá un compacto que, apoyado en una impactante estética manga, ofrecerá combates muy espectaculares.



La cámara cambiará constantemente de perspectivas para la ejecución de los golpes especiales.



Los personajes, desde colegialas hasta guerreros, están directamente sacados del estilo manga.







El novedoso sistema de control permitirá realizar cualquier golpe con una simple combinación de la cruceta.

PlayStation

Julio





El próximo lanzamiento de Titus sorprenderá por introducir un estilo de combate totalmente cinematográfico, basado en golpes largos y muy espectaculares en los que la cámara se moverá buscando los ángulos más vistosos, dejando a un lado la velocidad de respuesta tras los ataques.

Pero no penséis que por ello nos vamos a encontrar con un juego lento, sino que nuestros luchadores se moverán por los escenarios 3D a gran velocidad, ejecutando sus golpes entrelazados y sin dejar un respiro.

Además, otro de los aspectos más innovadores será el sistema de control -que sólo utiliza dos botones del pad-, y que basará el golpe a ejecutar en combinaciones de la cruceta y en la distancia con el adversario.

Los 9 luchadores de que dispondremos inicialmente estarán basados en personajes manga -señoritas espectaculares incluidas- y contarán con un buen número de magias y golpes especiales, aunque en el combate cuerpo a cuerpo se encuentren bastante limitados.Y además, cada uno de ellos contará con un interesante modo historia, eso sí, narrado en inglés.

Como ya es habitual, el juego contará con varios modos de juego -"survival" y "versus" incluídos-, y otros especiales que podremos ir abriendo con nuestras victorias.

Muy pronto podremos disfrutar del espectáculo de la lucha manga en nuestras PlayStation.

Lo Mejor

- Su espectacularidad y la estética manga de los personajes.

Lo Peor

- Escaso número de luchadores.
- Demasiado simple en la ejecución de los golpes.

Primera Impresión





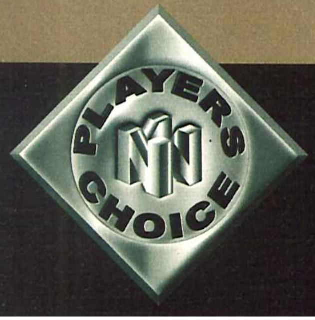












NUEVA SERIE PLAYERS CHOICE

LOS GRANDES ÉXITOS DE NINTENDO 64

Ahora al mejor precio: **5.990 pts.***

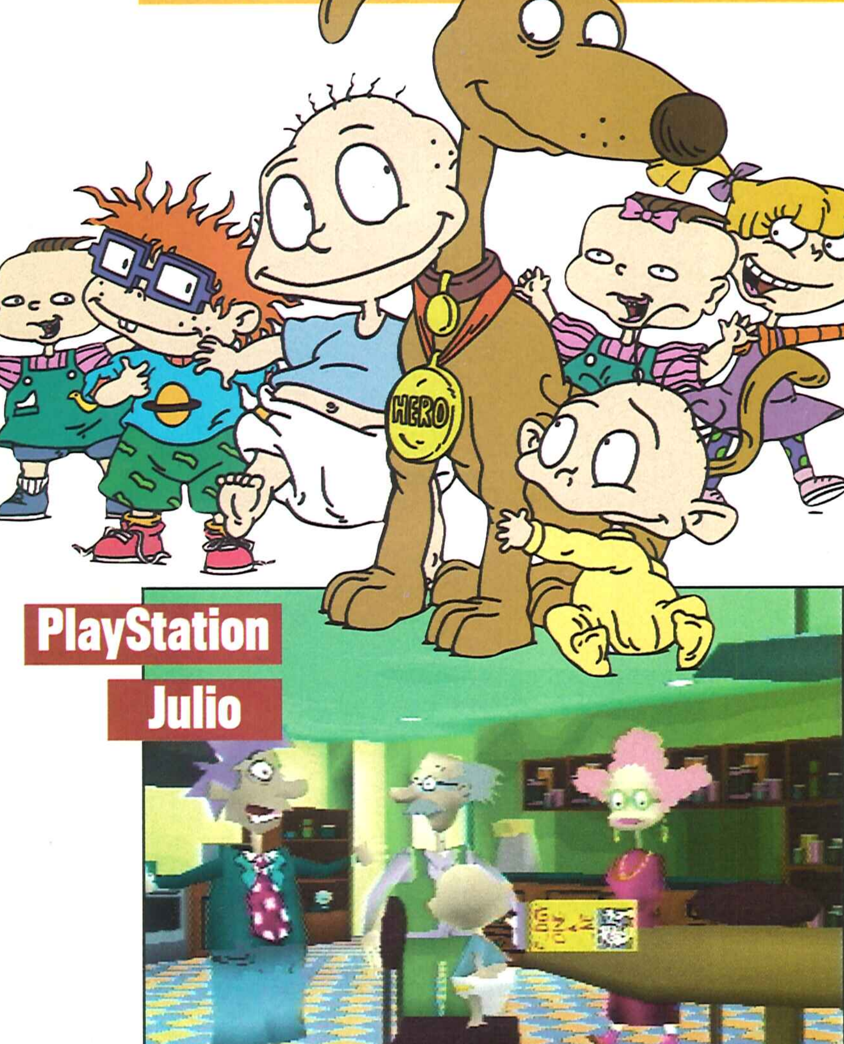
*Precio aproximado.



www.nintendo.es

■ THQ ■ AVENTURA

Rugrats



PlayStation
Julio

THQ, la compañía que más conversiones de películas y series televisivas a videojuegos viene realizando últimamente, tiene preparada una alegría para los pequeños de la casa: Rugrats, los bebés más divertidos y traviesos del momento, van a darse una vueltecita por PlayStation haciendo todo tipo de trastadas.

Y además lo van a hacer manteniendo fielmente el espíritu aventurero y juguetón que les ha caracterizado en televisión, y que ha hecho las delicias de muchos niños desde que esta serie se emite en nuestro país.

El juego consistirá en una aventura en 3D que transcurrirá dentro de los límites de la casa de Tommy, el pequeño protagonista. Podremos movernos con total libertad por las habitaciones de la casa, buscando ciertos objetos que nos introducirán en cada una de las 12 fases de que consta el juego inicialmente.

En cada uno de estos niveles (en los que iremos utilizando a todos los bebés, e incluso al perro), tendremos que ir resolviendo las caóticas situaciones que nos propongan estos diablillos: jugar al escondite por toda la casa, echar una carrera contra otro bebé para tratar de conseguir quedarse con un paquete de galletas, buscar la dentadura postiza del abuelo por el jardín...

Por su planteamiento sencillote y desenfadado, este juego irá especialmente dedicado a los peques de la casa, así como a los fans de mayor de edad de esta serie (que seguro que también los hay).

En cualquier caso, esperaremos al mes que viene para valorar a fondo las virtudes de este divertido título.



El juego nos propondrá toda clase de pequeñas y sencillas pruebas.



Los gráficos, en 3D, mantendrán el espíritu de la serie de dibujos original.







Lo Mejor

- Disfrutar de los personajes de esta conocida serie de dibujos animados.

Lo Peor

- Parece demasiado corto y las pruebas muy sencillas.
- Algunas deficiencias gráficas.

Primera Impresión

AMANECE. ESTUDIAR TANTO NO DEBE SER MUY BUENO 8:00

ME VOY A CLASE 9:00

A CASA DE ELENA A ESTUDIAR 19:49

JUGAR AL BALONCESTO 20:05

COMER UNA HAMBURGUESA 20:45

¿VER UNA PELI? NO... 20:55

TOMAR ALGO EN EL "INFIENNO" 21:05

HABRÁ QUE RECOGERSE... 21:35

O IR A CASA DE ELENA... A "ESTUDIAR" OTRO POQUITO 21:45

APRILIA RECOMIENDA UNA CONDUCCIÓN RESPONSABLE.

MOTO GO 3 garantía años

92 94 95 96 97 world champions 98

El sistema de calidad Aprilia S.p.A. esta certificado por la ISO 9001.

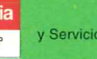
¿MUCHA CIUDAD? MUCHA MOTO

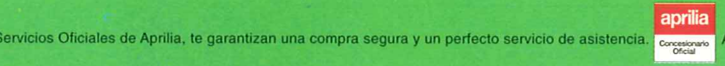
SONIC GP

TU VIDA ES UNA PASADA

Donde quieras y cuando quieras. Con la Sonic GP, el tráfico y las distancias han dejado de ser un problema. Conducir se ha convertido en una experiencia única, excitante, porque tienes toda la pasión y emoción de la ciudad en un puño. Así es tu vida con la Sonic GP, una pasada.

TAMBIÉN DISPONIBLE EL MODELO AC (REFRIGERACIÓN POR AIRE)





The sense of wonder.

■ SONY

Ape Escape

Atrapar monos con un cazamariposas no parece que sea una idea fascinante como punto de partida para un juego. Sin embargo, cuando probéis este genial «Ape Escape» os preguntaréis cómo no se le había ocurrido antes a nadie.







PlayStation

Julio

▲ Este curioso radar-detector de monos será uno de los objetos que usaremos durante el juego. Con él sabremos dónde se esconden nuestras presas.



▲ El protagonista tendrá que recurrir a todo tipo de estratagemas para capturar a los simios.



▶ Uno de los primeros niveles del juego será un mundo prehistórico en el que habrá dinosaurios y todo.

Este título de Sony puede convertirse en una de las grandes sorpresas del año, y lo cierto es que su planteamiento resulta tan extravagante como divertido.

Como hemos dicho, nuestra actividad principal en «Ape Escape» consistirá en salir de safari para capturar a cuantos simios encontremos en cada nivel. Pero no penséis que nuestra tarea va a resultar nada simple.

Para empezar, sólo se podrá jugar con un mando analógico, ya que necesitaremos el joystick izquierdo para mover al chaval protagonista, mientras que con el derecho controlaremos los diferentes gadgets que nos servirán para cazar a nuestras presas.

Con el tiempo iremos añadiendo los objetos más disparatados a ►

Tras la apariencia un tanto infantil de «Ape Escape» se esconde un planteamiento sumamente original y realmente divertido. La frescura y el sentido del humor que inunda cada nivel hacen de él uno de los juegos más atractivos de cara al verano.

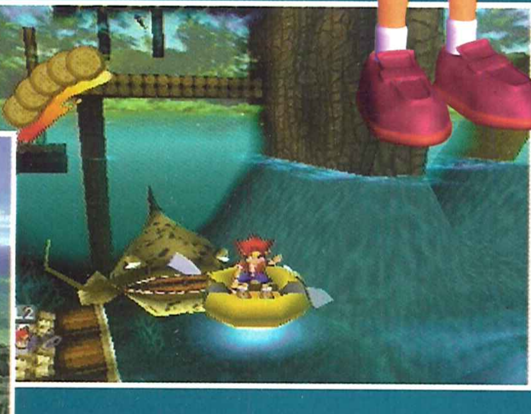


El objetivo principal consistirá en atrapar a todos los monos de cada nivel, pero la elevada inteligencia de los simios nos pondrá las cosas cada vez más difíciles.

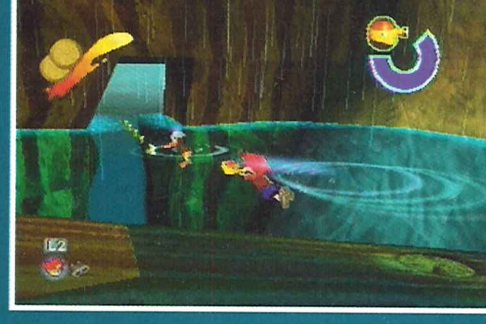


A lo largo del juego encontraremos diferentes gadgets para capturar a los monos: hondas, tirachinas...









Visitaremos escenarios muy diferentes, pero todos ofrecerán un excelente acabado gráfico en 3D.





➤ nuestro inventario, desde un tirachinas hasta un coche teledirigido, pasando por un radar-detector de chimpancés tan delirante como efectivo.

La originalidad y el sentido del humor se darán la mano en el desarrollo de este divertido juego que tendrá un espíritu plataformero, pero que estará aderezado con importantes dosis de acción y con un notable toque de estrategia. Y es que como la inteligencia de los monos irá subiendo conforme avancemos en el juego, tendremos que exprimiros a fondo el coco para conseguir acercarnos a ellos sin que salgan corriendo despavoridos o se escondan en algún sitio.

En fin, que seguro que esto de cazar monos acaba convirtiéndose en el deporte de moda. Al tiempo.

Lo Mejor

- La originalidad del planteamiento.
- El divertido inventario de objetos a utilizar.

Lo Peor

- El control requerirá mucha habilidad y coordinación en algunos momentos.

Primera Impresión 

■ KOEI ■ LUCHA

Destrega

Enfrentamientos uno contra uno, escenarios tridimensionales, combos, golpes especiales, magias... ¿otro juego más de lucha para PlayStation?





Aunque pudiera parecer un planteamiento clásico, lo cierto es que «Destrega» será uno de los juegos de lucha más originales que se hayan visto. Y es que a la impresionante construcción de sus mapeados 3D -que permiten a los dos luchadores moverse libremente por varias alturas y en cualquier dirección-, se unirá un estilo de juego muy innovador.

De este modo, los combates se librarán a base de "magias" -de sencilla ejecución-, quedando relevado a un segundo plano el enfrentamiento cuerpo a cuerpo.

Además, cada uno de los 12 personajes que tomarán parte en los enfrentamientos deberá procurar moverse por el escenario intentando quedar siempre a cubierto de los ataques de su oponente, por lo que será de gran importancia saber aprovechar las construcciones de cada nivel.

Aparte de los modos "versus", "endurance" y "team" clásicos, «Destrega» cuenta con un alucinante modo historia, en que se nos narrará -en inglés- una aventura medieval, en la que tomaremos el control de los diferentes protagonistas a la hora de combatir.

Un gran apartado técnico, donde sobresalen gráficos y melodías, y una enorme duración, redondearán este título, que aún tardará un poco en llegar a nuestra PlayStation.



En el modo historia, una compleja aventura basada en reclutar luchadores que se pongan de nuestro lado servirá como telón de fondo a diferentes combates en los que cambiarán los escenarios, el número de enemigos y los personajes.



El movimiento y zoom de la cámara resultará perfecto para el seguimiento de los combates, en los que primarán los ataques mágicos.



PlayStation

Otoño

Los escenarios en los que tendrán lugar los enfrentamientos son enormes y contarán con una correcta ambientación medieval. Nuestros luchadores podrán moverse por ellos con total libertad e incluso aprovechar las construcciones para evitar ser alcanzados por las potentes magias de su oponente.



Lo Mejor

- Un nuevo concepto en los juegos de lucha.

Lo Peor

- El modo historia puede resultar demasiado lento.
- Escasa variedad de personajes y golpes.

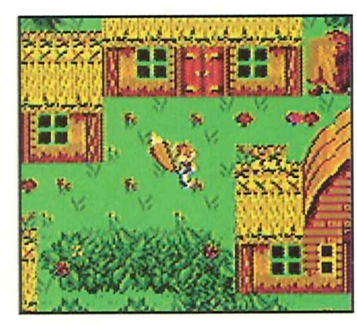
Primera Impresión



■ RARE ■ RPG

Conquer's Pocket Tales

Una simpática ardilla en busca de sus amigos secuestrados, amenaza con destronar al mismísimo Link en un impresionante Juego de Rol para la portátil de Nintendo.

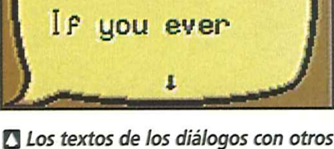


El aspecto gráfico del juego está muy cuidado y los decorados ofrecerán un gran colorido.



Como en todo RPG que se precie, parte de la historia se desarrollará en el interior de las casas.



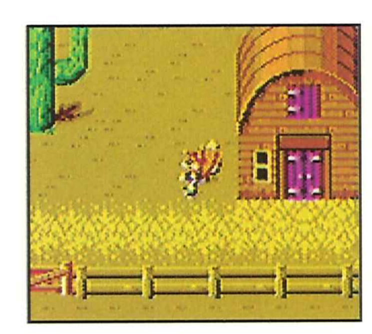


Muy pronto, Conker protagonizará en Game Boy Color un juego que, a primera vista, contará con todos los alicientes para convertirse en una nueva obra maestra dentro de los RPG.

Su tarjeta de presentación será un argumento sencillo -rescatar a los invitados de nuestra fiesta de cumpleaños- pero que se irá complicando poco a poco hasta convertirse en una aventura de enormes proporciones.

Un montón de personajes se darán cita en un cartucho que sorprenderá no sólo por su excelente realización técnica -donde sobresalen movimientos y animaciones-, sino por la variedad de situaciones que nos vamos a encontrar en esta aventura larga, interesante y muy completa.

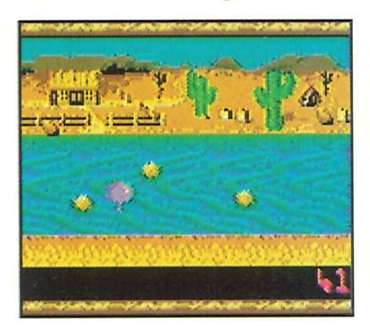
Además, los enormes enemigos finales de cada zona, los variados minijuegos y fases de bonus, las divertidas pruebas de puntería, el elevado número de acciones a realizar y objetos a recoger y sus muchos y asequibles puzzles, muestran el esfuerzo de Rare por ofrecer un juego divertidísimo que seguro hará las delicias de todos los aficionados a los juegos de rol.



En breve podremos disfrutar de todo el carisma de este personaje en uno de los lanzamientos más fuertes que se avecinan para la pequeña de Nintendo. Muy atentos, porque la cosa promete.

Hi! I'm the Forest Guardian. If you ever

Los textos de los diálogos con otros personajes del juego aparecerán, lamentablemente, en inglés.





Lo Mejor

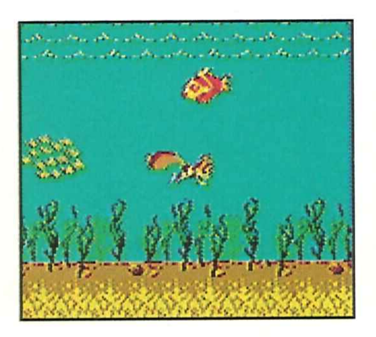
Un apartado técnico impresionante, para una aventura larga y muy variada.

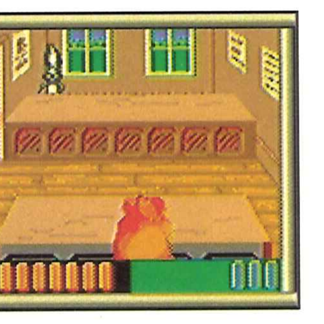
Lo Peor

Los textos estarán en un perfecto inglés.









■ NAMCO

Point Blank 2

PlayStation

Agosto



Namco intentará volver a dar en el blanco con la secuela del juego de pistola más divertido de todos los tiempos. Más niveles, una nueva aventura y toda la diversión de la primera parte se reúnen en el último lanzamiento compatible con "Gun Con 45".

De nuevo, los despistados Dr. Dan y Dr. Don se han metido en problemas, y nosotros, cómo no, seremos los encargados de sacarlos a tiros de este lío.

Un parque de atracciones servirá como escenario a un juego pensado para uno o varios jugadores que estará basado en poner a prueba nuestra puntería, atención y velocidad con el gatillo.

Un montón de pequeños niveles en los que se nos limitarán el tiempo o el número de disparos, un curioso juego de rol ambientado en diferentes atracciones -la casa del terror, la montaña rusa, un viaje submarino...-, y un modo para competir con varios amigos, compondrán esta nueva maravilla que, además, desbordará sentido del humor en las 70 pruebas que lo compondrán.

Y es que, aunque no muestre un apartado visual sofisticado ni un trepidante argumento, «Point Blank 2» será capaz ➤



▲ Aunque se trate de un juego de disparo, «Point Blank 2» no es en absoluto violento, ya que todos los animales se han sustituido por peluches, y las personas por siluetas de cartón.

▲ Entre los distintos modos de juego para uno o varios jugadores, encontraremos también una pequeña aventura. Los textos estarán en castellano.



■ DISPARO

Cada nivel estará compuesto por cuatro fases de dificultad creciente, que podremos jugar en el orden que escojamos.



Algunos escenarios no pondrán a prueba nuestra precisión en el tiro, sino nuestra velocidad apretando el gatillo.





Al igual que ocurría en la primera parte, todos los escenarios mostrarán un gran sentido del humor.

de mantenernos pegados a la pantalla durante mucho tiempo, realizando cosas tan extrañas como esquilar ovejas, destruir las naves de «Galaga», o escribir el resultado de una operación matemática, todo ello a base de disparos.

Desenfundad vuestras armas, porque «Point Blank 2» está a punto de salir disparado.

Lo Mejor

- Muchos y variados niveles.
- Jugar con la Gun Con 45.

Lo Peor

- El modo de juego de rol puede resultar algo lento.

Primera Impresión



■ SONY ■ PUZZLE

Kurushi Final Japanese Master

Ten cuidado por dónde andas, porque los cubos de «Kurushi» amenazan de nuevo con machacar tus neuronas si no eres lo bastante rápido pensando. Tu único objetivo: acabar con los cubos antes de que ellos acaben contigo.



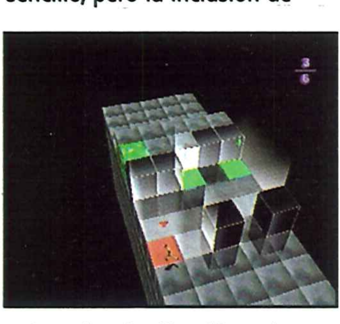


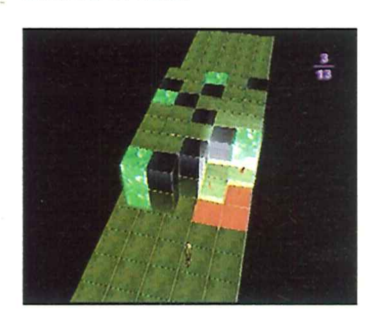
PlayStation
Agosto

Para quien no lo conozca, este adictivo puzzle (cuya primera parte apareció en PlayStation hace aproximadamente un año y medio), utiliza una fórmula parecida a la del «Tetris» de toda la vida, pero con notables cambios que le confieren una personalidad propia.

Estos enormes cubos van avanzando sobre una larga cuadrícula, en cuyo extremo nos encontramos nosotros. Para evitar el desastre (o sea, que nos aplasten), debemos ir activando una casilla justo antes de que un cubo caiga sobre ella, para que ésta lo engulla. Cuando no queden más cubos, pasaremos de nivel. Parece sencillo, pero la inclusión de algunos cubos especiales, como los negros -que no debemos tocar-, o los verdes, cuya desaparición provoca que a su vez desaparezcan los 8 cubos de alrededor, nos obligará a devanarnos los sesos y a medir todos y cada uno de nuestros movimientos.

En definitiva, un puzzle de los buenos, un reto de esos que enganchan de verdad y te obligan a repetir una y otra vez cada fase hasta encontrar la manera de pasarla, y con el que con toda seguridad te pegarás a tu consola durante horas y horas. Eso sí, tendrás que esperar hasta agosto para comerte el coco.





Los cubos de «Kurushi» vuelven con nuevos retos y toda la emoción y adicción de la primera parte.





■ CRYO ■ SHOOT'EM UP-VELOCIDAD

360º

De nuevo nos encontramos ante un mundo apocalíptico, en el que los océanos han inundado todo el planeta y tan solo unos cuántos han sobrevivido. El caso es que ahora unas extrañas carreras suponen el barómetro para decidir quién sigue viviendo.

PlayStation

Julio







Estas carreras estarán protagonizadas por unos vehículos antigravitatorios que surcarán los desolados paisajes que ha dejado el aumento de las temperaturas y que ha provocado la desaparición de casi todas las zonas de tierra firme.

De este modo parece que estamos de nuevo ante un juego de velocidad futurista, que, sin embargo, añadirá un elemento tan novedoso como atractivo: las carreras se dividirán en dos fases, la primera será una competición de velocidad pura que, una vez conseguida la clasificación, dará paso a un enfrentamiento a muerte con el resto de las naves en un recinto limitado. No hay ni que decir que todos estos vehículos contarán con su correspondiente arsenal para destrozar a los rivales.

Una curiosa mezcla de géneros que habrá que ver lo que llega a dar de sí, pero que al menos tiene muy buena en el apartado gráfico.

Primera Impresión 

■ TITUS ■ AVENTURA DE ACCIÓN

Superman

Basada en "Superman: The Series" llega la última aventura del hombre de acero, en la cual podremos controlar todas las habilidades del superhéroe.





Nintendo 64

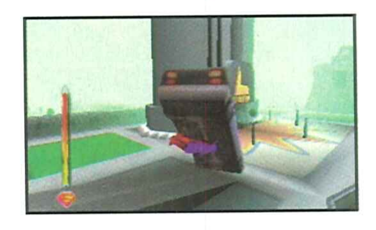
Julio



Tras haber sufrido algunos pequeños retrasos, por fin llegan las aventuras tridimensionales del héroe de la capa roja. Con el mismo aspecto de la serie de animación, podremos disfrutar en tercera persona de todos los superpoderes de este personaje, mientras se enfrenta a sus archienemigos del cómic.

Todos los aspectos del juego guardarán un aspecto muy fiel a la serie, ya que el trabajo de programación ha sido supervisado por DC comics, y por Warner Bros, y nuestro personaje podrá moverse con entera libertad por unos enormes escenarios en los que podremos volar, usar nuestra visión de rayos X, e incluso destrozar algunos muros gracias a nuestra superfuerza.

Definitivamente podremos contar con la aventuras de Clark Kent durante el próximo mes de Julio en un juego que hará las delicias de los seguidores de este incombustible héroe.





Superman podrá moverse por unos escenarios enormes, aunque con escasa profundidad y algo de niebla.

Primera Impresión 

■ CRYO ■ ACCIÓN

Virus





Basado en la película de próximo estreno protagonizada por Jamie Lee Curtis, este juego se adentra en el atractivo género del terror, con extrañas criaturas y ataques de extraterrestres de por medio.

PlayStation
Julio



Tan sólo disponemos de unas cuantas pantallas de este juego y no hemos podido verlo en movimiento. Pero por su argumento y por su aparente calidad gráfica, parece que será una aventura de acción muy interesante. Veremos.

Sus creadores aseguran -no sin cierto optimismo-, que este juego encantará a aquellos que alucinaron con «Resident Evil» y «Tomb Raider» (con este último, suponemos, por tener también una atractiva protagonista femenina...)

El caso es que el juego propondrá acción a raudales con la aparición de hasta 40 criaturas diferentes a lo largo de sus 9 tenebrosos niveles.

Además, la valiente protagonista, Joan Averil, tendrá a su disposición 9 tipos de armas, entre las que se contarán un pistola, una UZI, una 38 especial y un lanzagranadas.

De la realización técnica parece destacable en principio el atractivo uso de los efectos de luz, aunque en general ofrece un aspecto muy prometedor.

Seguiremos informando.



Primera Impresión

■ CAPCOM ■ RECOPILATORIO

Capcom Generations

PlayStation
Junio

Muy pronto Capcom lanzará en nuestro país 4 CDs que recogen 12 de sus mayores éxitos, un auténtico museo del videojuego que hará las delicias de los nostálgicos.


«1943»


«Commando»

Los más veteranos del lugar acogerán con entusiasmo la reaparición de algunas de las series más exitosas de los 80, en una recopilación que nos llegará de la mano de Capcom.

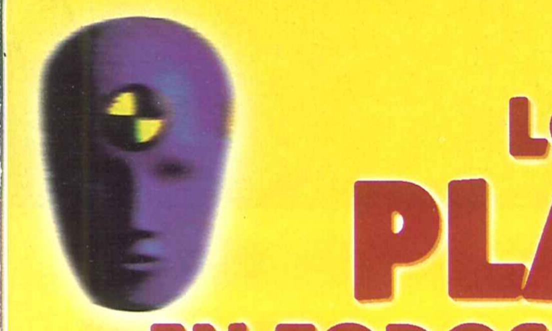
Virgin nos acaba de confirmar que estos 4 CDs recopilatorios se editarán juntos, aunque estarán separados por bloques temáticos. En uno se aglutinan todas las entregas de la serie «1942", en otro todas las de «Ghost 'n Goblins», en el tercero «Son Son», «Vulgus», «Higeharu» y «Exed Exes» (muy conocidos todos) y en el último «Gun Smoke», «Mercs» y «Commando».

Las grandes bazas con que contarán estos títulos (todos ellos conversiones de las recreativas originales), serán una diversión a prueba de bomba y cierto regustillo nostálgico, ya que no disponen de un apartado técnico innovador ni ofrecen la duración de los títulos más actuales. Sin embargo, será una buena oportunidad de reencontrarse -o descubrir por primera vez- estas auténticas reliquias del pasado.

Primera Impresión 



«Ghost 'n Goblins»



LO MEJOR PARA TU PLAYSTATION EN TODOS LOS CENTROS TOYS "Я" US

PlayStation™
COOL STATION + MEMORY

ALTAS PRESTACIONES AL PRECIO MÁS ASEQUIBLE

Mando para PlayStation que te proporciona todas las posibilidades para dominar tus juegos: 4 botones de tiro, botones derecha-izquierda y un panel direccional de 8 direcciones para efectuar con facilidad toda clase de movimientos: bolas de fuego, regates en los juegos de fútbol...Además, incluye memory card de 1 Mb para que no te quedes colgado.





PlayStation™
RACE STATION SHOCK 2

SALTA DE TU CONSOLA A LA PISTA DE CARRERAS: SIENTE LA FUERZA MÁS TREMENDA, EL VÉRTIGO DE LA VELOCIDAD...Y EL MIEDO

Volante con dos motores independientes que te permitirán sentir cada sacudida y cada choque directamente en tus manos. Compatibilidad total: Dual Shock™, Digital, Negcon™, Analog. 100% programable. Cambio de marchas y pedales analógicos para tener auténticas sensaciones F1.

Premio al mejor volante para PlayStation en PLAYMANIA.

GUILLEMOT, S.A.
Teléfono de información 902 11 80 36

www.guillemot.com

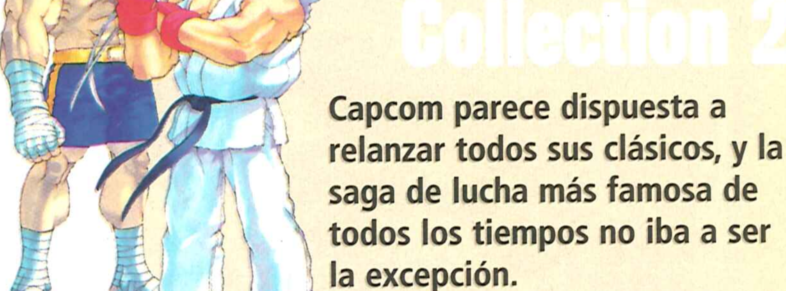
Guillemot



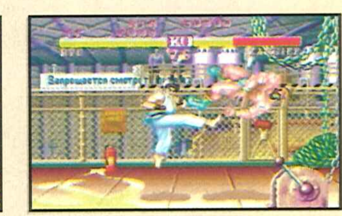
Best

■ CAPCOM ■ LUCHA

Street Fighter Collection 2



Capcom parece dispuesta a relanzar todos sus clásicos, y la saga de lucha más famosa de todos los tiempos no iba a ser la excepción.





Con este segundo CD recopilatorio de la serie Street Fighter, por fin vamos a tener la posibilidad de disfrutar del título más emblemático de la saga, «The World Warrior», y de sus versiones «Champion Edition» y «Turbo Hyper Fighting», que cuentan con mayor velocidad, 4 nuevos personajes -Bison, Sagat, Vega, y Balrog-, y más golpes especiales.

Ryu, Guile, Blanka y los demás, estarán presentes por partida triple en el compacto de Capcom, protagonizando versiones exactas de las míticas recreativas, y además contarán con nuevos modos de juego, por lo que este título se convertirá en una pieza única para los amantes de la lucha.

Por todo esto, «Street Fighter Collection 2» será una oportunidad inmejorable para redescubrir unos títulos que aún conservan toda la jugabilidad y diversión que les hizo famosos hace casi 10 años.

Primera Impresión

PlayStation
Julio



■ HUDSON ■ ARCADE

Bomberman

PlayStation
Julio

La reedición de antiguos éxitos procedentes de otras consolas está tan de moda, que Hudson no ha resistido la tentación de traer a PlayStation su mejor clásico: Bomberman.



Este compacto permitirá a los usuarios de consola más veteranos recordar los buenos momentos que, hace ya unas cuantas primaveras, vivieron con este genial juego.

Para empezar, dispondremos de dos juegos distintos, Retro y Modern. El primero es la versión más antigua de Bomberman en consola, -la de NES-, la cual se mantiene intacta tanto en desarrollo como en gráficos.

El juego Modern, por su parte, nos permitirá jugar, ya sea en modo normal o battle, a una versión algo más actual, con un aspecto técnico ligeramente mejorado pero que mantiene los sprites en 2D y la estética general de la serie.

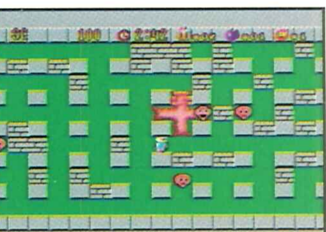
No hace falta decir que ambos modos conservan toda la jugabilidad y la enorme capacidad de diversión que siempre ha caracterizado a este juego, por lo que aquellos consoleros que en su momento disfrutaron poniendo bombas en consolas como TurboGrafx, NES y similares, ahora podrán recordar viejos tiempos con esta excelente reedición.

La fecha de salida de este explosivo compacto está fijada para el mes próximo.

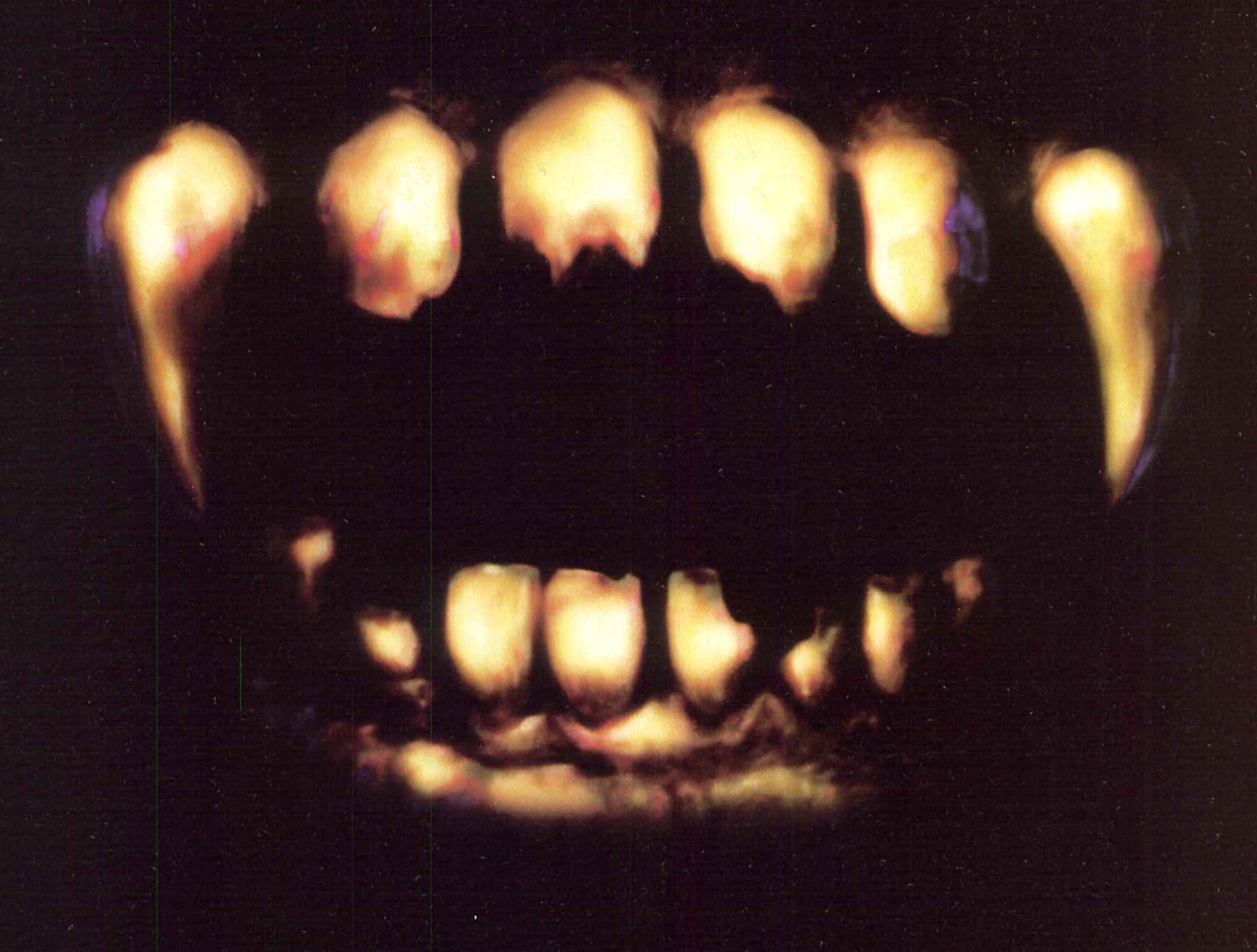
Primera Impresión



La modalidad "Modern" ofrecerá un modo battle que enfrentará hasta a 5 personajes en una explosiva batalla.



Si jugamos en el modo "Retro", podremos disfrutar del «Bomberman» original, tal cual fue concebido.





La primera aventura de acción y terror
para Nintendo 64









Consola: PlayStation **Compañía: Konami**

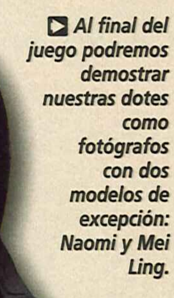
La versión del Director

En Japón se ha anunciado la edición de una nueva versión de «MGS», un juego que incluirá algunos elementos extra que no se pudieron introducir en el original por cuestiones de tiempo y de espacio, así como otros que el director, Hideo Kojima, se ha visto obligado a recoger a petición de los usuarios nipones.

Metal Gear Solid Integrale







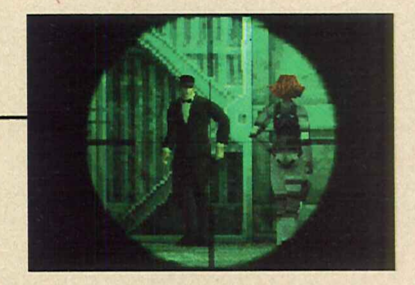


Al final del juego podremos demostrar nuestras dotes como fotógrafos con dos modelos de excepción: Naomi y Mei Ling.

Un final feliz

El encuentro con las chicas

Al principio del juego original, Solid flirtea brevemente con Naomi y le promete encontrarse al final de la aventura, cosa que no sucede. Este detalle no pasó desapercibido a los jugadores japoneses, que escribieron masivamente a Kojima para que incluyera esta opción en la nueva versión. Así, en «MGS Integrale» aparece al final del juego un escenario tridimensional en el que Solid se encuentra con Naomi y puede deleitarse haciéndola fotos desde todos los ángulos. Y como regalo, también podrá hacer lo propio con la encantadora Mei Ling.



Nuevas vestimentas

¿Qué me pongo hoy?

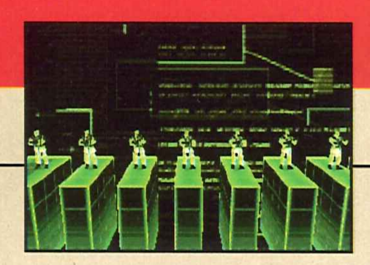
En la edición japonesa no se inlcuyó el truco para vestir a Snake con un smoking. En esta nueva versión, además de incluir esta opción, los japoneses podrán vestir a Meryl con el traje de faena de Snake, e incluso tendrán la posibilidad de cambiar el atuendo de los soldados.

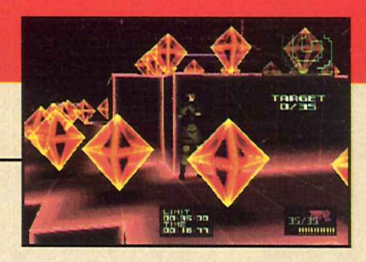


Modo entrenamiento

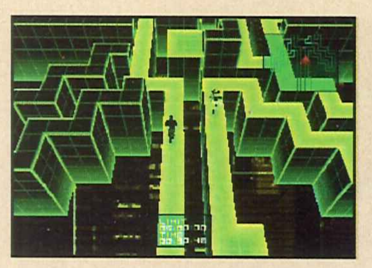
Casi como un juego nuevo

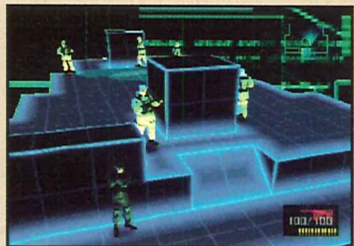
Esta edición incluirá un tercer CD ROM con no menos de 300 niveles del modo entrenamiento (VR Trainning) dividido en diferentes modos que proponen infinidad de situaciones y en las que deberemos demostrar nuestra puntería, cumplir un objetivo en un tiempo determinado...
Casi se podía considerar un juego aparte en el que se pueden conseguir records y donde llegar a los últimos niveles supondrá todo un reto.
En este CD tambien quedará explícito el sentido del humor de Kojima.









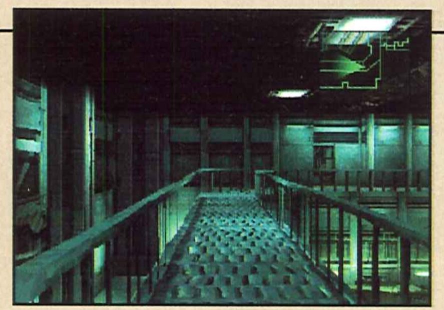


Vista subjetiva

Así lo ve Snake

En la versión que todos conocemos, si utilizamos la vista subejtiva no podemos ni andar ni usar armas. Ahora esta vista podrá utilizarse durante todo el juego. Eso sí, esta modalidad sólo estará diponible una vez finalizado el juego en el modo normal.







Se han incluido nuevos niveles de dificultad. En el "Muy fácil", Solid llevará desde el inicio un MP5 con munición ilimitada y un silenciador, mientras que en el "Extreme", los soldados tendrán un campo de visión dos veces mayor.



El juego incluirá numerosas sorpresas a lo largo de la historia, tanto en la edición japonesa como en la americana: nuevas localizaciones, nuevos ítems...y, conociendo a Kojima, quién sabe cuántas cosas más.

«MGS Integrale» saldrá a la venta en Japón el día 1 de Julio en una edición limitada. Después lo hará en EEUU. Aún no está confimado si saldrá en Europa.

Selección de idioma

Película con subtítulos

La veneración de los japoneses por el cine americano ha llevado a Kojima a incluir en esta versión la posibilidad de seleccionar el idioma, de manera que se pueden escuchar las voces en inglés (con el doblaje utilizado para la versión estadounidense) y con los subtítulos en japonés, que es como los japoneses ven las mayoría de las películas americanas en su país.

Pocket Station

Metal Gear de bolsillo

Esta nueva edición será compatible con el Pocket Station. Después de acabar el juego se nos dará un grado que se podrá descargar en el Pocket Station. Los jugadores podrán jugar con este sistema, intercambiarlo con otros amigos, etc. También podrá utilizarse con el CD del VR Trainning para conseguir misiones de bonus.



Consola: PlayStation   Compañía: SNK

Un Juego de Rol aterrador

El próximo juego de SNK para PlayStation no va a ser uno de los arcades de lucha a los que nos tiene acostumbrados. La compañía japonesa prepara esta vez una atractiva mezcla de RPG y aventura con una ambientación exquisita y un objetivo claro: hacer que el jugador pase mucho miedo.

Koudelka







El argumento

La maldición del monasterio

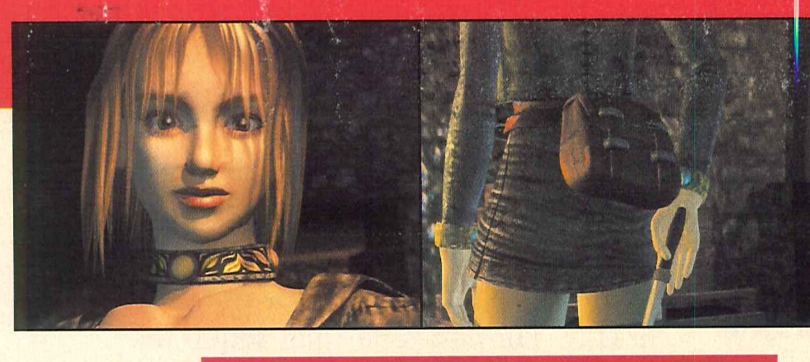
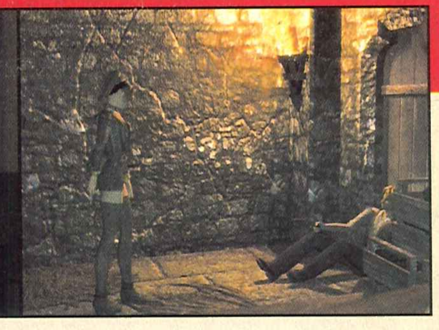
El argumento de «Koudelka» se desarrolla en Aberystwyth, Gales, a finales del siglo XIX. Allí se encuentran las ruinas abandonadas del monasterio de Nemeton, sobre las que circulan historias en las que se entremezclan realidad y leyenda. Se dice que esta antigua comunidad religiosa (el edificio data del siglo XVI) esconde fabulosos tesoros, pero también se asegura que allí habitan los monstruos más aterradores que el ser humano pueda imaginar.
Sólo investigando sobre el terreno podrán desvelarse los secretos del monasterio, y esa es, por supuesto, nuestra misión en el juego. Sus creadores han querido que el terror impregne cada segundo de la partida, pero acercándose más al miedo psicológico de las novelas de Stephen King que al toque gore de títulos como «Resident Evil».

Los escenarios

Una ambientación de pesadilla



Un argumento de terror como el de «Koudelka» requiere un apartado gráfico que brille a gran altura para que todo resulte más creíble. Los escenarios recrean a la perfección el ambiente de las mejores novelas de terror gótico, con criptas y oscuras mansiones en las que todo parece posible. Es la atmósfera perfecta para que el jugador disfrute pasándolo mal.

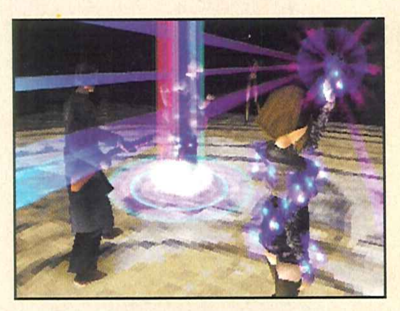



◄ En el desarrollo del argumento se intercalan distintas secuencias de animación. Algunas, como la que os mostramos aquí, son escenas renderizadas. Otras, por el contrario, transcurren en tiempo real.

Los combates

Se nota la huella de Square

El equipo de programación que está detrás de «Koudelka» se llama Sacnoth, y está encabezado por ex-empleados de SquareSoft. Como os podéis imaginar, su experiencia con los RPG es muy amplia (en su curriculum figura «Secret of Mana»), y eso se va a notar en el desarrollo del juego. Las escenas de combate, por ejemplo, tienen una orientación totalmente "rolera", como confirman estas pantallas.





◄▲ En los combates, muy al estilo de los Juegos de Rol, se adivinan muchas magias de efectos realmente sorprendentes. Además, las cámaras nos ofrecerán siempre la toma más espectacular.

Las aventuras de terror se están convirtiendo en un subgénero de gran éxito en PlayStation. Ésta, sin embargo, parte de un planteamiento en el que encontramos más elementos de RPG.

Los protagonistas

Un trío de valientes

El juego presenta tres personajes controlables. La protagonista principal se llama Iassant Koudelka, y es una joven gitana con poderes para comunicarse con los fantasmas, que acude al monasterio en respuesta a la llamada de uno de ellos. Junto a ella encontramos a un aventurero romántico, Edward Plunkett, y al padre James O'Flaherty, un cura irlandés que llega al lugar en busca de un misterioso objeto robado. Los tres lo van a pasar verdaderamente mal en esta historia.






Los enemigos

Espíritus sin descanso

Investigar todos los rincones del monasterio será fundamental para descubrir qué está ocurriendo allí. Sin embargo, la curiosidad de los protagonistas les lleva a toparse más a menudo de lo que quisieran con unos enemigos aterradores, que en realidad son las almas de los prisioneros que fueron ejecutados en sus mazmorras. La nómina de monstruos va desde lobos o insectos a esqueletos y otras criaturas fantásticas.



Consola: Dreamcast Compañía: NEC

¿Querías un espía? ¡Pues toma cuatro!

Un grupo de agentes secretos que trabaja en equipo son los protagonistas de este revolucionario juego que aparecerá en Septiembre en Japón. ¿Que dónde está la gracia? Pues en tener que seguir las acciones de los cuatro personajes que aparecen simultáneamente en pantalla.

Espion-age-nts

El argumento

Se buscan misiones

La historia de «Espion-age-nts» está situada en el siglo XXI, y gira en torno a un equipo de agentes secretos llamado "Blitzstrahl". Este grupo de espías de élite va recibiendo diferentes misiones que obviamente hace falta cumplir para completar el juego, pero también existe un importante detalle a tener en cuenta: no hay que fiarse del "cliente" que encarga la misión, porque puede ocurrir que sea un enemigo que intenta tender una trampa. Por eso, el jugador tiene que seleccionar cuidadosamente qué misiones acepta y cuales no.

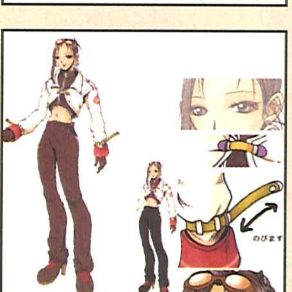
Los diálogos que mantienen los personajes dan pistas para resolver cada misión. De momento, como veis, son sólo para japoneses.

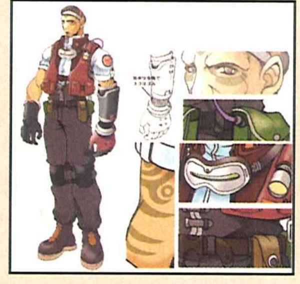
Los personajes

Preparados para actuar

El equipo de "Blitzstrahl" lo forman siete agentes, pero cada uno es experto en una faceta de su trabajo y tiene diferentes habilidades. Dado que sólo cuatro de ellos pueden intervenir en cada misión, antes de entrar en acción hay que seleccionar cuáles serán los elegidos, de acuerdo con las características que presente el objetivo a conseguir.









▲ *Estos mapas tridimensionales sirven para que el jugador se oriente y sepa dónde está cada personaje en cualquier momento.*



El sistema de juego

Un auténtico trabajo en equipo



La gente de NEC ha ideado un original sistema para presentar en pantalla a los cuatro personajes que participan en cada misión. En la ventana principal aparece el que estamos controlando en ese momento, mientras que las tres más pequeñas que hay a la derecha muestran lo que está haciendo el resto del equipo. Cada agente se mueve independientemente, y se puede alternar el control según convenga.

Aún es pronto para saber si la fórmula de tener que controlar a 4 personajes simultáneamente será aceptada por los usuarios. Quizás resulte muy complejo.





Las armas de un espía

El "kit" de espionaje ideal







Los protagonistas de «Espion-age-nts» son agentes secretos, y como tales, pueden utilizar todo tipo de objetos al más puro estilo «Mission: Impossible». A lo largo del juego, los personajes van ganando puntos de experiencia que les permiten desarrollar sus habilidades. Así, pueden utilizar desde un teclado con el que introducirse en el disco duro de un ordenador hasta unas gafas de visión nocturna, pasando por objetos más rudimentarios, como una simple pistola.

Consola: Dreamcast Compañía: Sega

Coge la caña y... ¡vámonos de pesca!

¿Quién dijo que la pesca es un deporte aburrido? Sea quien fuere, SEGA ha decidido no hacerle caso y ha trasladado su exitoso arcade a Dreamcast directamente desde su Model 3 para demostrar al mundo que atrapar peces puede convertirse en una experiencia realmente... ¡vibrante!



Get Bass

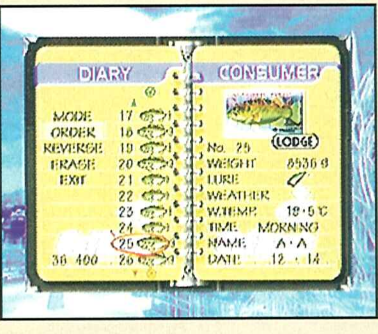




Los objetivos

¡A por el pez más grande!

La finalidad del juego en cualquiera de sus 3 modos disponibles (arcade, torneo y práctica), es, evidentemente, pescar el máximo número posible de peces dentro de un límite de tiempo establecido.
Cuanto mayor sea el tamaño y, por tanto, el peso de la pieza en cuestión, más complicado será atraparlo. Pero si lo conseguimos, tendremos mayores posibilidades de hacernos un hueco entre la élite pescadora.



Existe también un diario en el que se guardarán los datos de todos los peces que hayamos conseguido pescar, con información sobre su peso, el tipo de anzuelo usado, el momento del día en que lo atrapamos...

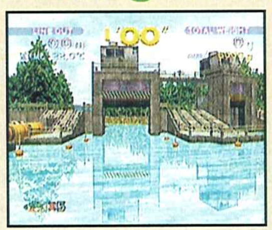
Con Dreamcast los japoneses aficionados a la pesca pueden disfrutar de su deporte favorito sin "mojarse". Pueden hasta tirar de la caña y todo...



Los escenarios

Llévate un lago a tu casa







Los lagos no permiten un campo de acción excesivo, pero están excelentemente realizados gráficamente, mostrando un gran repertorio de efectos técnicos que os quitarán el hipo, como transparencias, reflejos, distorsiones ópticas al mirar a través del agua... Una auténtica delicia para la vista.

La caña de pescar

Un periférico muy "enrrollao"

Uno de los grandes alicientes de este juego es la utilización de este curioso periférico con forma de caña de pescar. Su excelente diseño nos permitirá sentirnos como un verdadero pescador, gracias a la inclusión de un efectivo mecanismo que imita al típico carrete para recoger el sedal. Además, también incorpora una función vibratoria, cuya intensidad variará según el tamaño del pez en cuestión. Mayor realismo, imposible.

Este es un ejemplo del realismo que ofrece este compacto en su apartado gráfico. Reflejos, peces que pueden vislumbrarse al trasluz, y un magnífico efecto del movimiento del agua. Todo un despliegue técnico al servicio de la pesca.



La elección del anzuelo adecuado para cada lago y cada tipo de pez adquiere una importancia fundamental en el juego. De hecho, nuestra decisión en este aspecto concreto marcará la diferencia entre llenar el cesto o volver a casa con las orejas gachas.

Las capturas

Cuando llega el momento crítico





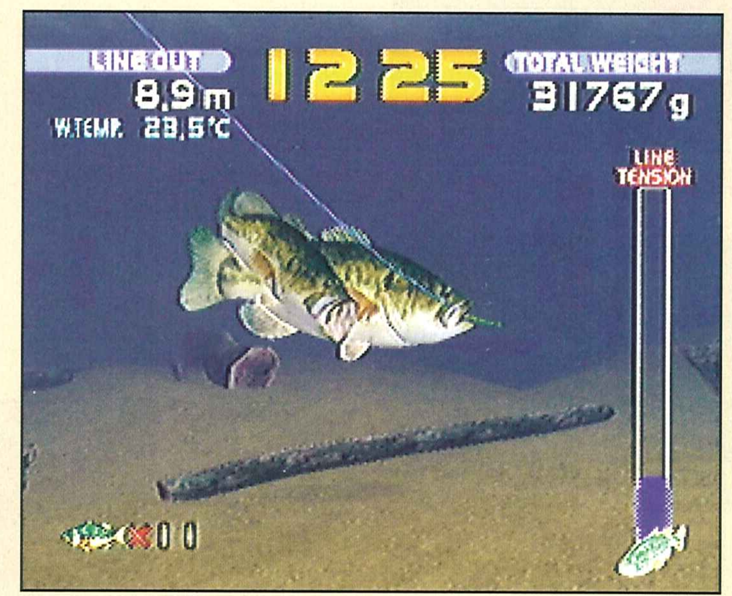




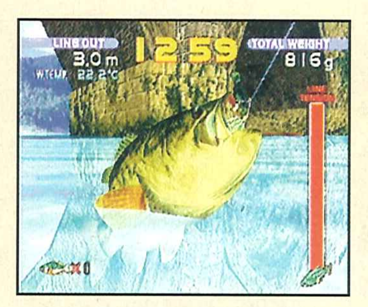
El apartado técnico del juego muestra un nivel excepcional, hecho que demuestran las imágenes que podremos disfrutar en el momento de capturar una pieza, sobre todo cuando ésta tiene un tamaño considerable.

Los peces

No pican con cualquier cosa







Quizás lo mejor de todo el juego sea la sorprendentemente real IA de que se dotado a estas criaturas subacuáticas.
Es una delicia ver cómo los peces se comportan exactamente igual que en la realidad, moviéndose lentamente, con una extremada suavidad (el juego consigue mantener de forma casi constante los 60 fps), mirando con fijeza al anzuelo, ignorándolo cuando éste no es el adecuado, lanzándose rápidamente a por él cuando menos lo esperamos, y peleando con fiereza cuando por fin hemos conseguido que pique. Es más, incluso en algunos momentos parecen actuar en grupo.

Jugando a policías y ladrones

DRIVER

Seguro que muchos de vosotros os habéis preguntado alguna vez qué se siente al conducir un coche a toda pastilla siendo perseguidos por la policía. Pues esta experiencia es exactamente la que nos propone vivir este sensacional «Driver».



Existen diferentes modelos de coches, pero estos aparecen automáticamente en cada misión.



En las misiones nocturnas apreciaremos la calidad de los efectos de los faros y otras fuentes de luz.

Bien es verdad que la idea no es totalmente nueva. Hemos visto propuestas parecidas en «Felony 11-79» o «Twisted Metal», pero nunca se habían alcanzado unas cotas de calidad, espectacularidad y ambientación tan elevadas como en este juego.

Reflections ha conseguido trasladar a PlayStation las persecuciones de coches de las películas americanas de los 70 con una fidelidad asombrosa. Y el mayor mérito recae sin duda en el comportamiento de los vehículos. Las dos entregas de la serie «Destruction Derby» -de las cuales también son responsables- les han servido a este grupo de programación para evolucionar en sus conocimientos hasta conseguir colocar en pantalla unos coches que derrapan, que aceleran haciendo chirriar las ruedas, que hacen "trompos", que "culean" cuando se frena bruscamente... en fin, que parecen totalmente reales.

Y lo mismo vale a la hora de las colisiones. En cada golpe los coches se desplazan de manera lógica, se abollan, saltan decenas de piezas por los aires, se funden las luces e incluso pueden volcar e incendiarse. De cine, vamos.

Pero lo mejor de todo es que seremos nosotros los responsables de todo esto, ya que podemos manejar estos coches a nuestro antojo gracias a un control exquisito, sencillo, que requiere de una mayor habilidad cuanto más temerarios seamos. Jugando con el acelerador, el freno, el freno de mano y la dirección podremos hacer auténticas virguerías con el coche, a veces necesarias para escapar de la policía.

PERSECUCIONES DE PELÍCULA.

La acción se sitúa en cuatro ciudades de EEUU: Miami, San Francisco, Los Angeles y Nueva York, que los programadores se han encargado de recrear a la perfección. Estas ciudades están







La recreación de los accidentes es soberbia: vuelcos, abolladuras, humo, fuego... el realismo es total.

- Tipo: **Velocidad / Acción**
- Compañía: **Reflections / GTI**
- Distrib.: **New Software Center**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

representadas por inmensos mapeados 3D por los que podemos conducir libremente y en ellos todo funciona como si de calles normales se tratara: hay tráfico, semáforos, transeúntes y, por supuesto, coches de policía "apatrullando" la ciudad... ¿demasiados obstáculos para nuestra alocada aventura?

Nuestro papel en el modo estrella del juego (Undercover) será el de un policía que se infiltra en la mafia con el fin de desarticular la organización. Por supuesto, las patrullas de policía no tienen ni idea del tinglado, y nos perseguirán sin descanso en cada una de nuestra misiones, que consistirán en cumplir con nuestro coche los encargos de la mafia. Todo ello está enlazado mediante un esquemático aunque suficiente hilo argumental. Y no penséis en extrañas polémicas, porque a pesar de incluir acción a raudales y espectaculares colisiones, aquí no hay accidentes mortales ni atropellos: sólo diversión.

Pero en el juego hay más. También podemos practicar con nuestro coche, conducir por el simple placer de recorrer las calles (y armar la "gorda", claro) o participar en unos subjuegos que explotan al máximo la mecánica de las misiones.

«Driver» es espectáculo puro, un juego pensado para disfrutar a tope de la conducción desde una perspectiva totalmente cinematográfica y enormemente divertida. Genial.

Manuel del Campo

Las situaciones más emocionantes

Una vez hayamos superado algunas misiones en el modo Undercover, (que encontraréis descrito en las siguientes páginas) tendremos a nuestra disposición un modo de juego que nos propondrá revivir algunas de las situaciones más importantes de aquél, pero desde una óptica mucho más arcade. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos.



CHECK POINT: Hay que llegar a los puntos señalados en el menor tiempo posible.



DIRT ROAD: Complicados circuitos por las afueras de la ciudad, con coche fantasma incluido.



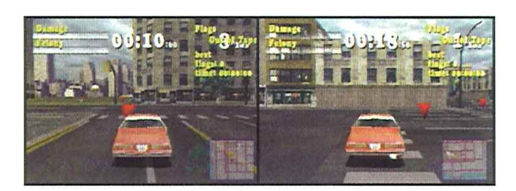
GETAWAY: Tenemos a la policía pegada al trasero y hay que despistarlos a toda costa.



PURSUIT: Ahora nos toca a nosotros ser los perseguidores. Hay que cazar al coche señalado.

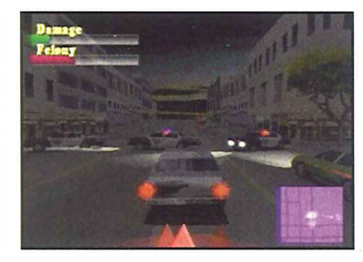


SURVIVAL: La policía se ha vuelto loca y quiere destrozar nuestro coche. Objetivo: sobrevivir.



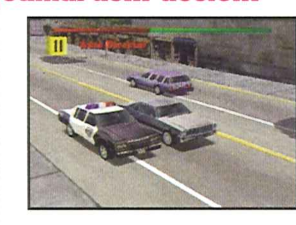
TRAIL BLAZER: Hay que seguir el trazado marcado por las banderitas a lo largo de las calles de la ciudad.

Date una vuelta

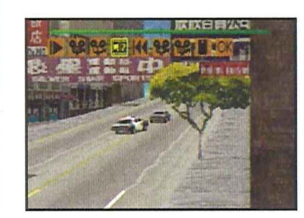


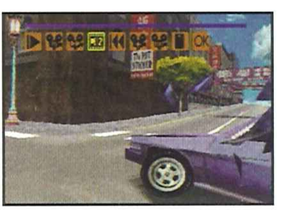
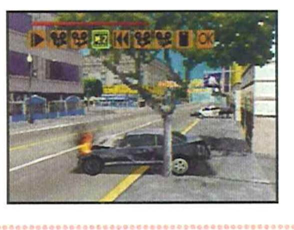
Este modo de juego nos vendrá muy bien para tomar contacto con la mecánica del juego, sin necesidad de participar en la historia. Podremos recorrer las ciudades sin ningún objetivo concreto, simplemente oteando el panorama.

¡Cámaras... acción!

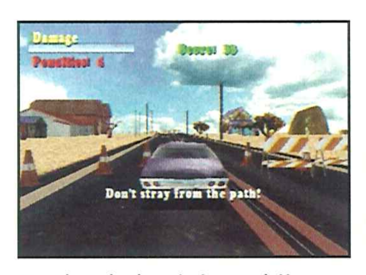



El homenaje al cine queda recogido en esta opción que nos permite utilizar toda la secuencia grabada de cualquier misión para montar nuestro propio cortometraje. Para ello podemos hacer uso de numerosas cámaras situadas en diferentes lugares de la ciudad (o incluso en los coches de policía), realizar travellings, cámara lenta y cualquier cosa que se nos ocurra. Después uniremos todas las escenas grabadas para montar nuestra propia secuencia. Alucinante.



Hazte con el coche

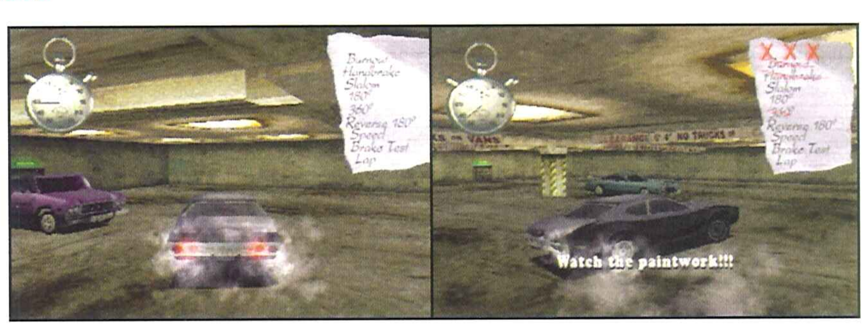




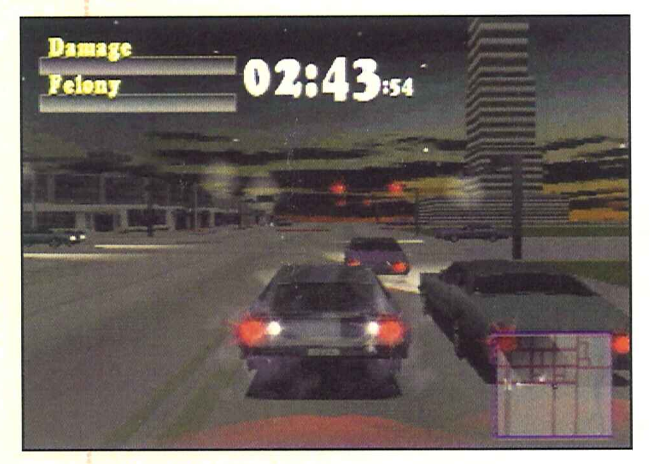
Por el modo de práctica tendréis que pasar obligatoriamente, ya que deberéis dominar las técnicas de conducción para poder entrar en el modo Undercover.

UNDERCOVER. Misión secreta para la policía

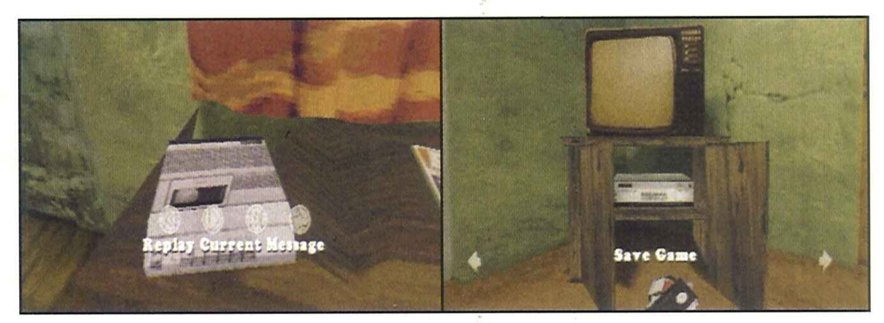
Este es, sin duda ,el modo estrella de este juego. En él asumimos el papel de un policía que se infiltra en la mafia como experto conductor. De esta forma, al cumplir las misiones con éxito, iremos conociendo a nuevos personajes y ganando la confianza de los jefes.
Las misiones conjugan diferentes variables, aunque básicamente consisten en desplazarnos por la ciudad en el menor tiempo posible evitando a la policía. Las escenas de vídeo nos servirán para seguir el argumento.



GARAJE: Para que la mafia nos ponga a su servicio, antes tenemos que demostrar que somos unos conductores de primera. En este garaje habrá que superar las mismas pruebas que vimos en el entrenamiento: virajes, frenadas, slalom, etc... en menos de un minuto. No es nada fácil.



A veces es mejor pasar desapercibido y respetar los semáforos en rojo y las normas de tráfico. De este modo evitaremos a la policía, al menos durante algún tiempo.

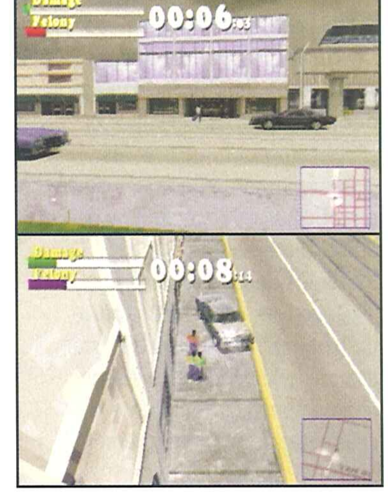


EL APARTAMENTO: Durante todo el juego nuestro cuartel general será un cochambroso apartamento en el que, como veis, encontraremos un contestador para recibir los encargos de nuestros jefes y un vídeo para salvar las partidas. Suficiente para cumplir nuestras misiones.

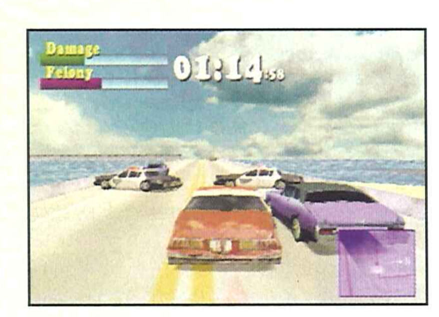




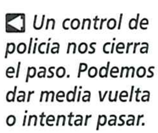
Uno de los mafiosos nos comunica que un empresario no le paga. Tendremos que utilizar nuestro coche para destrozar sus restaurantes.



Cuando lleguemos al lugar señalado, podremos ver cómo algunos individuos se montan en nuestro coche. Ahora nos toca llevarlos a otro lugar.



A veces la policía utiliza coches normales para perseguirnos.



Un control de policía nos cierra el paso. Podemos dar media vuelta o intentar pasar.









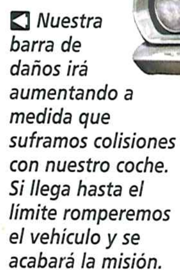

Esta vez hay que darle un par de toquecitos a este coche de policía para dejarle inutilizado. Órdenes son órdenes.



Nuestra barra de daños irá aumentando a medida que suframos colisiones con nuestro coche. Si llega hasta el límite romperemos el vehículo y se acabará la misión.



El punto de destino aparece señalado en el mapa, pero cuando estemos muy cerca veremos una gran flecha que nos indicará el sitio exacto en el que debemos parar.



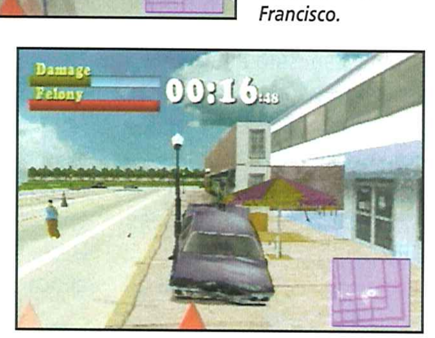
Con el juego pausado podemos acceder a un mapa completo de la ciudad, desde el cual podemos confeccionar la ruta más rápida y segura para acudir más rápido a nuestro destino.



Las ciudades que aparecen en el juego son perfectamente identificables. Encontaremos detalles tan reconocibles como las cuestas o los tranvías de la ciudad de San Francisco.

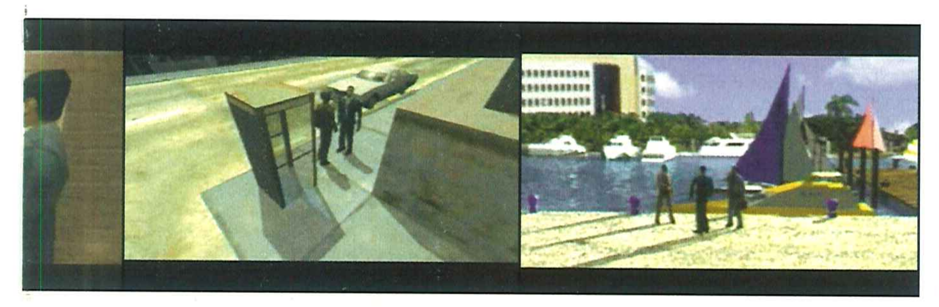


Un confidente se ha montado en el metro para escapar. Tendremos que hacer todo lo posible para perseguirle.



Cuando el mapa de la esquina inferior parpadea es que la policía nos ha localizado. La flecha que aparece en la base de la pantalla indica que tenemos un coche patrulla pegado a nuestros talones.

«Driver» es uno de los juegos MÁS IMPRESIONANTES de cuantos hemos visto para PlayStation. Su explosiva mezcla de VELOCIDAD y ACCIÓN, arropada por una realización técnica DE LUJO, da como resultado un juego absolutamente IMPRESCINDIBLE.



Estas secuencias renderizadas servirán para conducir el hilo argumental del juego, reflejando lo que ocurre cuando acabamos de cumplir una misión o antes de realizarla.

Alternativas: Hemos visto algunos juegos parecidos, como «Felony 11-79» y «Twisted Metal», pero éste les supera claramente en calidad y en imaginación. «Driver» no tiene rival en su género.

Gráficos: 93

El comportamiento de los coches es excepcional en todos los sentidos, las colisiones resultan espectaculares y los mapeados son sorprendentemente reales.

Sonido: 94

Los efectos de chirriar de ruedas, golpes y demás son sensacionales. Además, las voces estarán en castellano, todo un lujo.

Jugabilidad: 92

Parece mentira que con la de cosas que hacen los coches, sea tan fácil manejarlos. En unas pocas partidas podremos hacer "trompos", virajes imposibles y otras virguerías.

Diversión: 93

El primer contacto con el juego es insuperable. Luego, tras varias horas, puede sufrir algunos altibajos, pero en general ofrece emoción y diversión a raudales.

Opinión:

PlayStation se merecía un juego de este calibre, un juego que se saliera de los esquemas y mezclara acción, velocidad y espectáculo bajo una calidad técnica soberbia. Quizás por ello, por el hecho de que el potencial de «Driver» parece ilimitado, puede que bien avanzado el juego nos parezca que está algo desaprovechado, que las misiones podían haber dado más de sí (a veces pueden parecer algo repetitivas), que podía incluir más detalles (como más vistas o un retrovisor)... pero, ¡qué diablos! es imposible crear el juego perfecto, y éste casi lo es. Un entretenimiento de primera categoría que todo el mundo debería probar.



Primero dispara, después pregunta



El mundo vuelve a estar en peligro, y no queda más remedio que llamarle a él. Es duro, chulo y mujeriego, pero todos saben que cuando las cosas se ponen difíciles no hay nadie mejor que Duke.

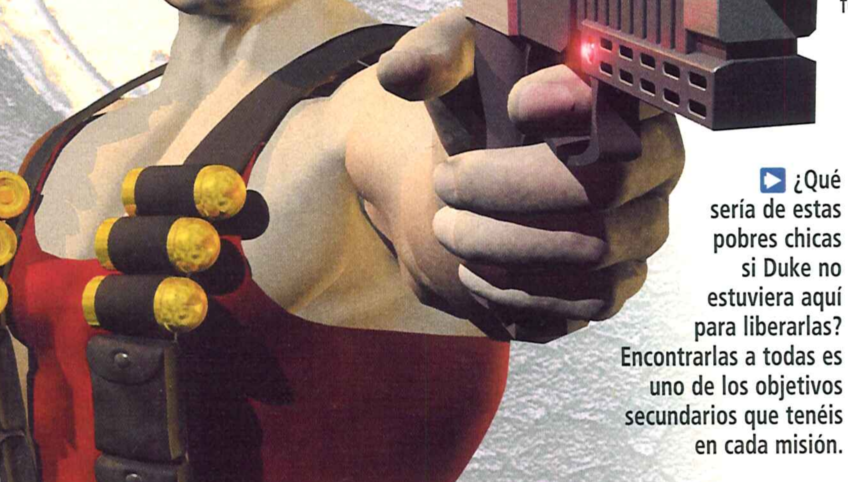
Hasta ahora se asociaba a «Duke Nukem» con un "shoot'em up" subjetivo en la línea de «Doom» o «Quake», pero con el añadido del carisma de su incalificable protagonista. Sin embargo, algo ha cambiado en la vida de este héroe de fin de siglo, que por fin se decide a dar la cara y aparecer de cuerpo entero en pantalla luciendo músculo y camiseta de tirantes.

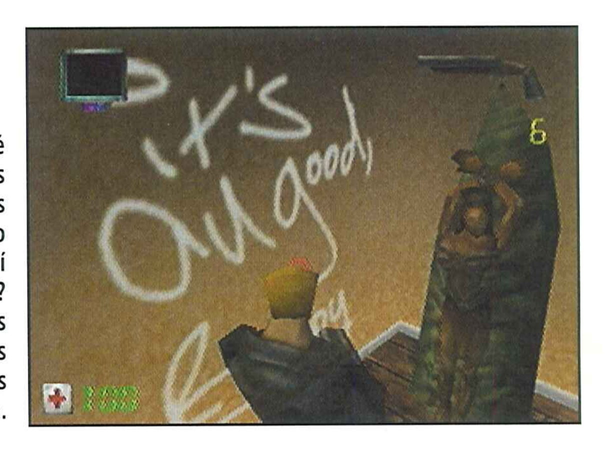
La configuración del control nos permite moverlo con los botones C del mando, mientras que el joystick analógico sirve para girar la cámara en todas direcciones y así poder disparar a cualquier punto del escenario. En general podemos decir que Duke sale airoso de su debut como estrella "visible", aunque con un par de objeciones: los saltos son bastante imprecisos, y también nos hubiera gustado que "The King" pudiera hacer otras acciones, como por ejemplo agarrarse a los bordes para alcanzar lugares elevados.

VIAJERO TEMPORAL

El argumento del juego nos lleva esta vez a viajar en el tiempo para visitar cuatro épocas diferentes: el lejano Oeste, la Inglaterra victoriana, la época actual y un futuro apocalíptico. Los escenarios, como es lógico, están a tono con la época correspondiente, de forma que visitamos desde poblados americanos hasta el brumoso Londres de finales del XIX, pasando por una ciudad de Nueva York en la que la estatua de la Libertad ha sido derribada. Este recorrido turístico espacio-temporal también afecta al estilo de juego, porque los asfixiantes pasillos y corredores que había en otras entregas del juego han sido sustituidos por grandes espacios abiertos donde os podéis mover libremente. Es por eso por lo que a veces se echa de menos un mapa con el que orientarse.

El desarrollo está estructurado en diferentes misiones, que ahora nos obligan a realizar tareas mucho más diversas que la típica de encontrar la llave de color que abre la puerta de turno (aunque entre nuestros objetivos secundarios se ➤





¿Qué sería de estas pobres chicas si Duke no estuviera aquí para liberarlas? Encontrarlas a todas es uno de los objetivos secundarios que tenéis en cada misión.

Tipo: **Aventura de Acción**
Compañía: **GT Interactive**
Distribuidora: **New Software Centre**
Precio: **N/D**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**

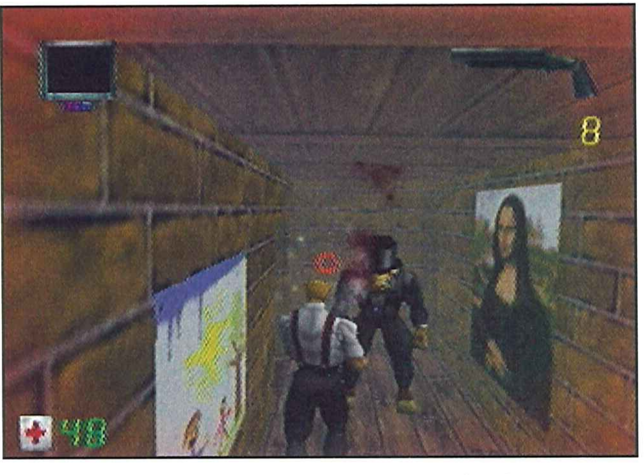
Chicas, sangre y humor ácido



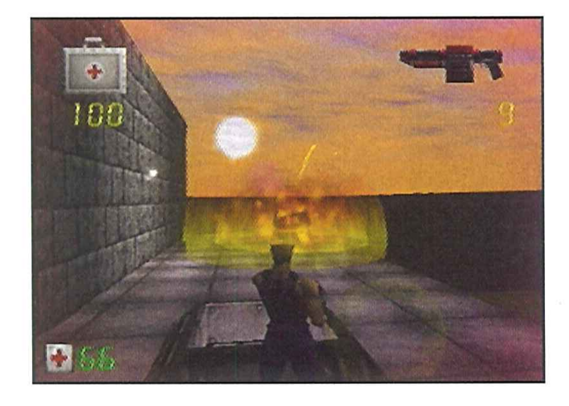




Duke mantiene en «Zero Hour» el espíritu provocador que le convierte en un juego para adultos. Aparecen chicas ligeras de ropa, no se corta un pelo a la hora de mostrar imágenes violentas (hay más sangre que en una película de zombies de serie B), y también tiene tiempo para mostrar su peculiar sentido del humor.

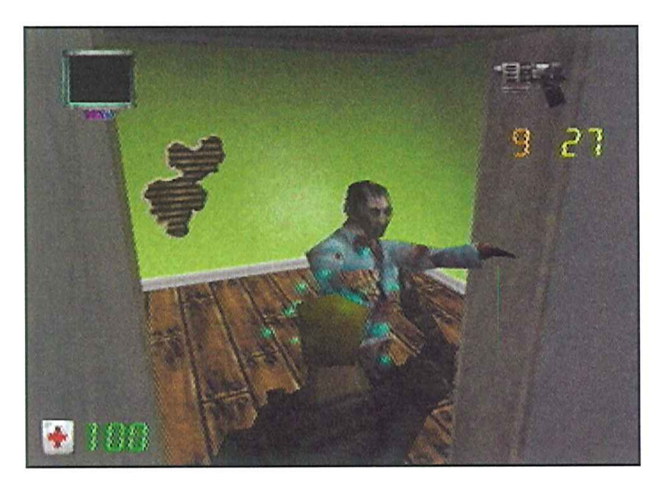


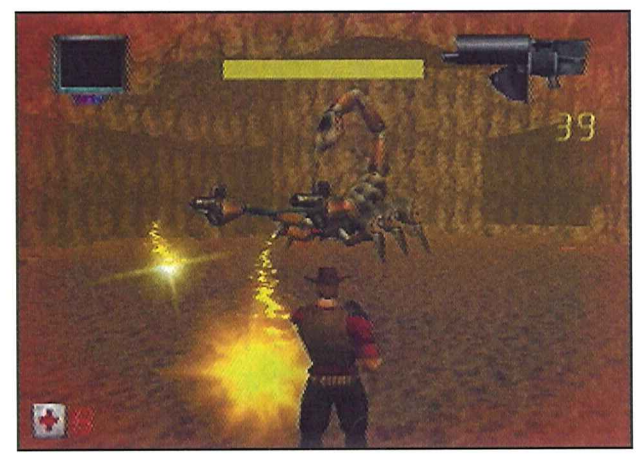
Por primera vez en su carrera, Duke Nukem abandona la perspectiva subjetiva a la que os tenía acostumbrados y se deja ver de cuerpo entero en la pantalla. El tío es tan coqueto que aparece con una indumentaria diferente en cada una de las cuatro épocas históricas que visita.



Duke Nukem cambia de PERSPECTIVA en su nueva aventura, pero conserva intacto el DESCARO que le ha caracterizado.







Para salir sano y salvo de cada fase, Duke también tiene que enfrentarse a unos cuantos jefes finales. Este enorme escorpión, por ejemplo, es el último enemigo que aparece en la época del salvaje Oeste.



Duke utiliza una amplia gama de armas durante el juego. Entre ellas se encuentra este rifle con mira telescópica para poder apuntar mejor.





Duke Nukem Zero Hour

La guerra de los Duke









El modo multijugador de «Zero Hour» asegura que la diversión se prolongue durante horas, tanto a dobles como subiendo el número de participantes hasta cuatro, que es cuando la cosa se pone a tope. Hay varias formas de jugar (por equipos, supervivencia, etc.), y aquí la vista sí que es subjetiva, como en los anteriores «Duke Nukem».



Con el joystick analógico es posible girar la cámara para apuntar en todas direcciones. Cuando la vista está muy cercana a Duke, su figura se vuelve transparente. De esta forma podemos seguir jugando sin molestias.







mantiene el rescate de chiquillas ligeras de ropa).

A BALAZO LIMPIO

Pero al fin y al cabo la gracia de «Duke Nukem: Zero Hour» sigue estando en disparar contra nuestros enemigos, y en este aspecto el juego va bien servido. Vuelven a aparecer viejos conocidos como los Pig Cops, pero también hay una nueva hornada de malos entre los que encontramos incluso zombies al más puro estilo «Resident Evil». Ahora todos estrenan un más que aceptable volumen poligonal, olvidándose así de los sprites planos que mostraban antiguamente, y os podemos asegurar que se ganan el sueldo cuando tienen que morir, aunque pueda haber quien se queje del exceso de violencia que le ponen a su actuación (salpicones de sangre y demás, ya sabéis).

Lo bueno de «Duke Nukem Zero Hour» es que sabe mantener las cualidades que le llevaron al éxito (humor ácido, acción salvaje), pero combinándolas con una nueva imagen que le sienta bastante bien. Es largo, y además incluye un modo multiplayer muy aprovechable, así que contad con él si estáis pensando en invertir en un nuevo cartucho.

Javier Abad

Alternativas: ***«Castlevania 64» es bastante similar en cuanto a calidad técnica y desarrollo, aunque este «Duke Nukem: Zero Hour» es algo más violento. La elección de uno u otro depende de lo "heavy" que seáis.***



Duke puede bucear e incluso pelear con un enemigo debajo del agua.



Gráficos: 88

La figura poligonal de Duke está bastante bien animada. Los escenarios son amplios, variados y tienen un montón de escondrijos que visitar. La única pega es que los colores son muy apagados.

Sonido: 83

La banda sonora sigue una línea heavy metal que se ajusta al carácter del personaje, pero termina cansando un poco. Duke emite sus conocidas frases socarronas... pero en inglés.

Jugabilidad: 86

Tiene un control muy versátil que nos permite desplazarnos y mover la cámara al mismo tiempo. Duke falla en los saltos, pero por lo demás demuestra ser un héroe que se mantiene en plena forma.

Diversión: 87

Es un juego largo y variado que mezcla con acierto acción y exploración, aunque predomina lo primero. Los modos multijugador amplían sus posibilidades.

Opinión:

El paso del "shoot'em up" subjetivo a la acción en 3D le da un nuevo interés a «Duke Nukem», y la idea de viajar en el tiempo, aunque no es demasiado original, introduce una notable variedad en el desarrollo. Salvo algunos defectos secundarios (poco colorido, saltos difíciles...), el juego se presenta como un cartucho largo y divertido, que además tiene el valor añadido de sus interesantes duelos a cuatro jugadores. Recomendable para los más duros del barrio.



No querrás salir de casa...



Anna Kournikova's Smash Court Tennis

A raquetazo limpio

El tenis sigue siendo una de las asignaturas pendientes de PlayStation. Hemos visto buenos juegos, pero ninguno que alcance el calificativo de obra maestra. Ahora nos llega esta nueva y extraña propuesta de Namco.

Y viniendo de esta compañía, no es extraño encontrarse con un juego de tenis, digamos, "especial". Lejos de apostar por unos diseños realistas o de basarse en torneos de verdad, Namco se ha sacado de la manga una curiosa manera de ver este deporte.

Así, nos encontramos con unos gráficos caricaturescos, con unos jugadores superdeformed y con unas pistas que nos pueden llevar a jugar en medio de una galería de arte de Milán o en las mismísimas calles de Times Square. Un propuesta que se complementa con algunos detalles graciosetes en las animaciones o una música digna de "Barrio Sésamo".

SIMPÁTICO PERO DIFÍCIL.

Pero no os hagáis una idea equivocada. Lejos de ser un título sencillote, el juego ofrece un estilo que ya quisieran para sí los simuladores más puros. Para empezar, no resulta fácil hacerse con el control. El botón hay que pulsarlo en el momento justo o daremos un raquetazo al aire, y una vez superado este escollo –que puede llevarnos unas cuantas partidas- nos daremos cuenta que de poco sirve devolver las pelotas sin más: si queremos ganar algún punto (no digamos ya un partido), tendremos que ajustar la pelota a la línea, subir a la red cuando sea pertinente, volear con precisión y cometer muy pocos errores. Y aunque los cuatro botones ejecutan diferentes golpes, al final prácticamente se utiliza uno sólo, ya que los otros o aportan muy poco a nuestro juego o son golpes casi imposibles de ejecutar. Vamos, que hasta que consigáis vuestra primera victoria contra la máquina puede que pasen unos cuantos días.

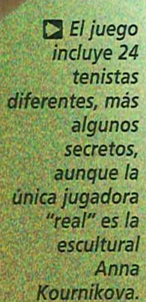
Por supuesto, la cosa cambia si os enfrentáis a otro amigo, ya que la sucesión de errores mutuos os permitirá ganar a uno o a otro.

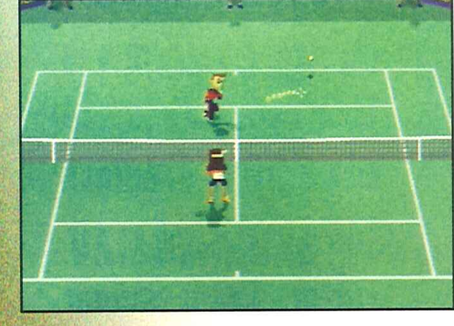
Desde luego, no deja de resultar chocante la extraña combinación entre su estética infantiloide y su elevada dificultad.

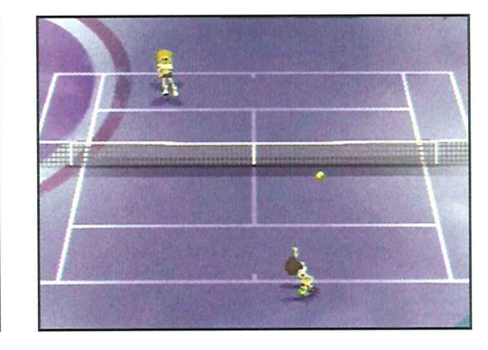
Por otro lado, nos encontramos con un buen puñado de tenistas (hasta 24, más algunos secretos entre los que se encuentran los luchadores de "Tekken") pistas de todo tipo, la posibilidad de participar en diferentes torneos, y un "explosivo" aunque ya conocido modo de juego.

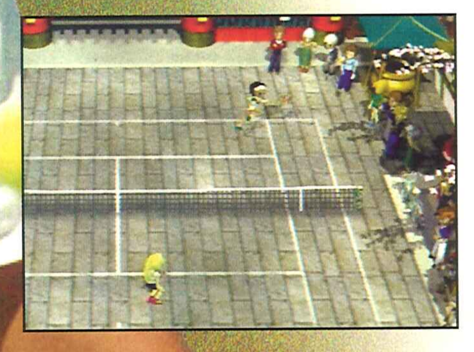
«Smash Court Tennis» no deja de ser un juego de tenis bastante bueno, pero su extraña jugabilidad y su no demasiado elevado catálogo de opciones le impiden convertirse en el gran simulador que PlayStation se merece.

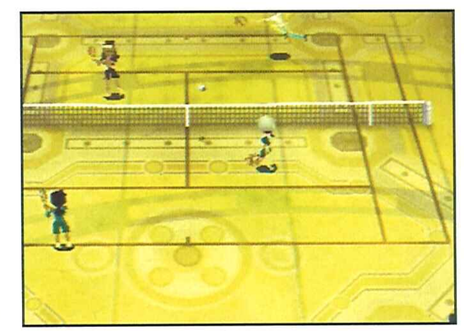
Manuel del Campo


El juego incluye 24 tenistas diferentes, más algunos secretos, aunque la única jugadora "real" es la escultural Anna Kournikova.





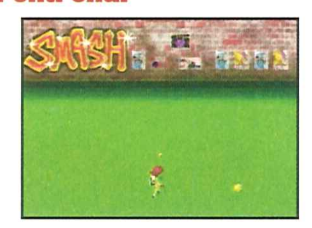


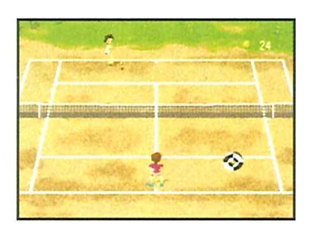


El juego nos ofrece una opción para hasta cuatro jugadores simultáneos, que podrán echarse un emocionante partido de dobles.

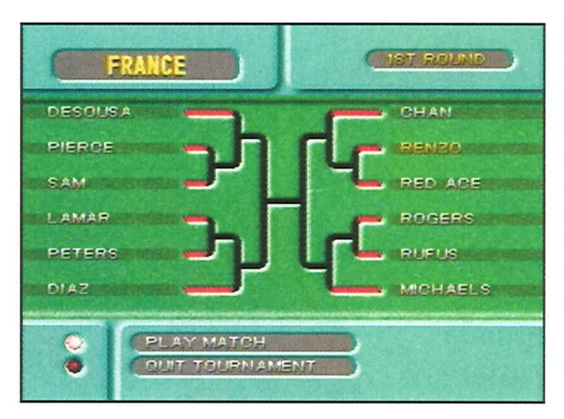
⊙ Tipo: **Deportivo**
⊙ Compañía: **Namco**
⊙ Distribuidora: **Sony**
⊙ Precio: **7.490 ptas.**
⊙ Jugadores: **De 1 a 4**
⊙ Idioma: **Inglés**

A entrenar





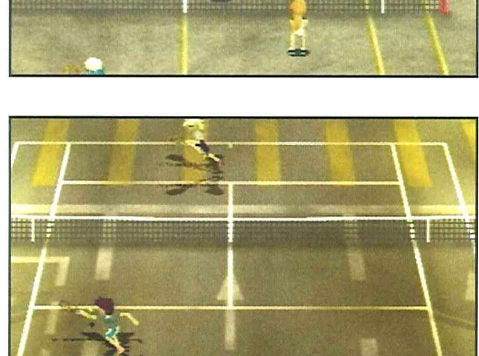
El modo Práctica del juego nos ofrece diversas posibilidades. Una de ellas es jugar a una especie de "Frontenis" lanzando la pelota contra una pared (izquierda), y la otra practicar diferentes golpes con la ayuda de un entrenador, colocando la pelota en el sitio exacto.



Las opciones no son muy numerosas y los torneos son básicamente cuadros de eliminatorias en las diferentes pistas. Se agrupan en Gran Slam (con pistas reales) y Street (con las curiosas canchas de Namco).

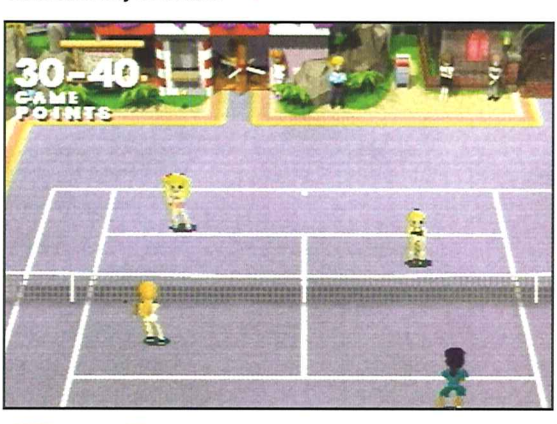
A pesar del aspecto CLARAMENTE ARCADE de este juego, nos encontramos ante un auténtico SIMULADOR.



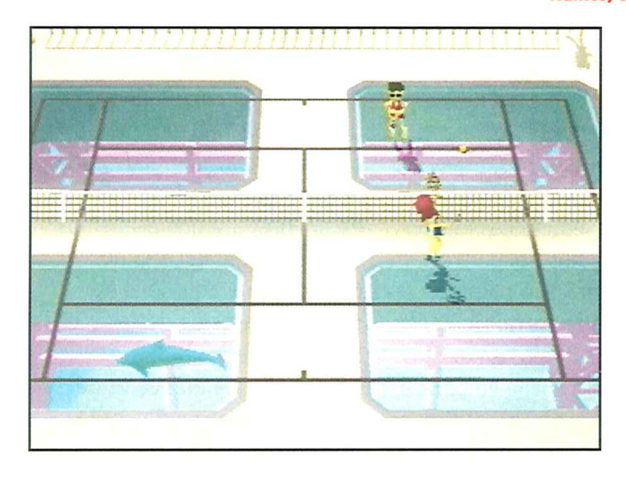


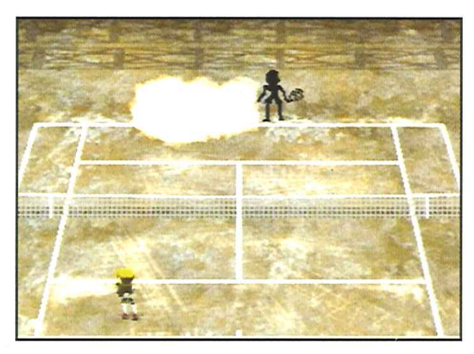


Además de las curiosas y extravagantes pistas ideadas por Namco, también hay cuatro clásicas localizadas en USA, Francia, Gran Bretaña y Australia.



Alternativas: ***El más recomendable es «All Star Tennis '99», un juego de gran calidad, más jugable y con unos gráficos más realistas que este de Namco, aunque a la larga tampoco es mucho más divertido.***





En este modo de juego la pelota explota al segundo bote. El objetivo es dejar "frito" a nuestro rival a base de pelotazos.

Gráficos: 70
Simpáticos, graciosetes y con calidad, pero poco realistas, aunque es evidente que Namco no ha buscado en ningún momento ofrecer esa sensación.

Sonido: 81
Algunos efectos de sonido son bastante buenos, y otros muy graciosos. Y la música se ajusta perfectamente a la estética del juego: alegre y divertida.

Jugabilidad: 82
No es sencillo hacerse con el control. Hay que practicar bastante hasta jugar con ciertas garantías. La "habilidad" de la máquina resulta algo elevada.

Diversión: 86
Una vez superados los problemas del control y tras practicar unas cuantas partidas, el juego puede dar mucho de sí, porque nos obliga a "currarnos" cada punto, y porque se puede ver y jugar tenis de mucha calidad.

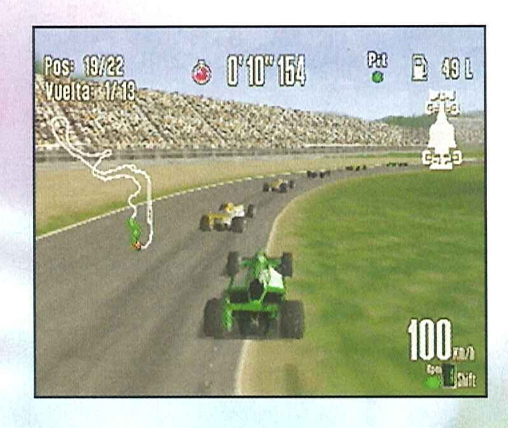
Opinión:
La propuesta de este juego resulta sorprendente. Viendo su caricaturesca estética nadie se podría imaginar que a la hora de jugar se trata de un simulador de aúpa.
Tras algunas partidas se puede llegar a tener cierto nivel, y es entonces cuando empieza la diversión. Pero es posible que a los que buscan este tipo de simulación también les guste ver jugadores, pistas y torneos reales.
Una vez más, nos encontramos en PlayStation ante un notable juego de tenis, pero ni mucho menos el definitivo.

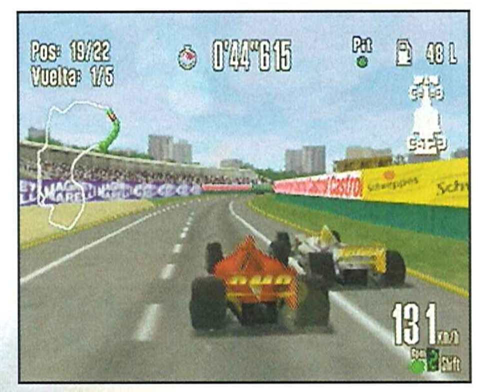
Valoración 83

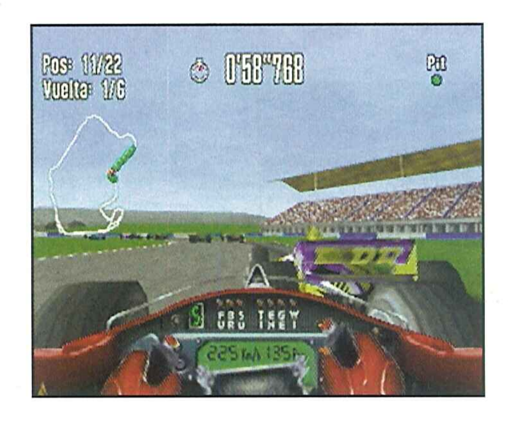
Un regalo para pilotos exigentes

La Fórmula 1 está pegando fuerte en los 64 bits de Nintendo. En espera de la segunda parte de «F-1 WGP» que prepara la gran N, Ubi Soft nos presenta ya su espléndida forma de entender el espectáculo de la velocidad.









El juego lleva el nombre del circuito que mejor representa la emoción de la Fórmula 1, toda una declaración de intenciones por parte de Ubi, que quiere imprimirle al juego un carácter realista cien por cien. Y muy fácil no se lo han puesto, la verdad, porque al igual que ocurría en la versión de PlayStation los problemas con las licencias también les han impedido incluir a los pilotos y las escuderías reales en ésta de N64.

Pero afortunadamente han sabido salir del trance como lo hacen los mejores, que es poniendo sobre la mesa grandes dosis de calidad (y añadiendo de paso una opción para editar los nombres que seguro que gustará a los aficionados más puristas).



DOS FORMAS DE CONDUCIR

Una de las mejores cosas que le hemos encontrado a «Monaco GP2» es que deja escoger de inicio entre dos estilos de juego: arcade y simulación.

La diferencia entre uno y otro se adapta a los gustos del consumidor, porque mientras en la primera lo que se impone es pisar el acelerador hasta que eche humo y sentir a tope la velocidad, la segunda es mucho más técnica y nos obliga a estar pendientes del freno para no salirnos en cada curva. Un ligero despiste y nos iremos en la cuneta, nuestro coche empezará a derrapar y perderemos unos segundos preciosos de cara a la clasificación final.

Los modos de juego son comunes para ambos, e incluyen los típicos en estos casos: carreras de exhibición, contrarreloj, partidas a dobles y un campeonato en el que podemos seguir carrera a carrera y puntito a puntito una temporada completa como las de verdad.

La única diferencia es que eligiendo la simulación también encontramos un original desafío que funciona como una especie de modo historia, porque nuestra actuación puede hacer que nos lluevan ofertas de otras escuderías… o que acabemos en la calle con la carta de despido en el bolsillo si no somos capaces de destacar en alguna carrera.

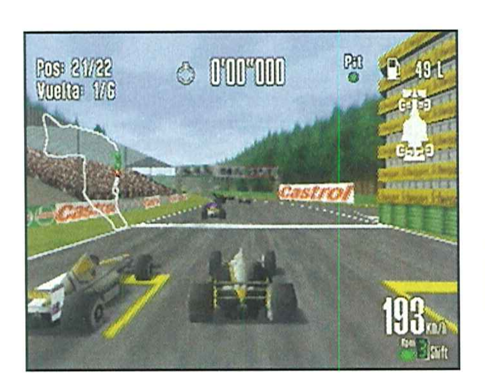
El despliegue gráfico es de primera, comenzando por lo grandes y compactos que son

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**



En el modo desafío tenemos que sacar adelante nuestra carrera de piloto. Hay que obtener resultados para recibir ofertas.

El juego reproduce los circuitos reales del campeonato del mundo. El trazado de Mónaco no sólo es el más famoso, sino también el más difícil de todos.



Alternativas: *Su gran rival es «F-1 World Grand Prix», que le supera por poco en definición de los gráficos y en el hecho de contar con los pilotos y escuderías reales del mundial de Fórmula 1. Pero este «Monaco GP 2» ofrece una mayor jugabilidad.*



El realismo llega a todos los aspectos del juego. Los accidentes están bien hechos, y afectan a la mecánica del nuestro coche.



Un alto en el camino





En «Monaco GP 2» tenemos que cuidar todos los detalles durante la carrera. El desgaste de los neumáticos con el paso de las vueltas, la bajada del nivel de gasolina o los desperfectos sufridos en choques y salidas de la pista hacen que tengamos que entrar en boxes para que nos vuelvan a poner todo a punto.

UBI SOFT ha sabido compensar la falta de licencia oficial con un despliegue GRÁFICO Y JUGABLE que pone a su simulador a la altura de los mejores.

Opciones de carrera



Hay 11 escuderías y 22 pilotos, aunque los nombres son ficticios...



...pero este editor nos permite introducir los nombres verdaderos.



Los 16 circuitos sí que son los que albergan las carreras del mundial.

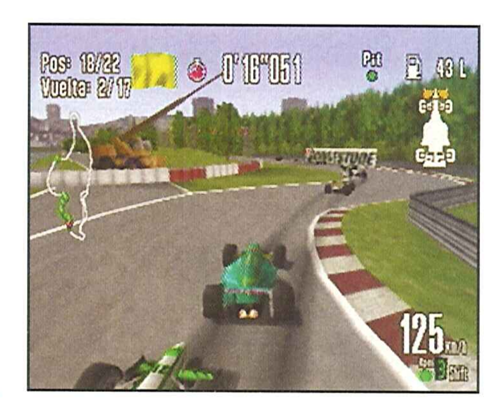
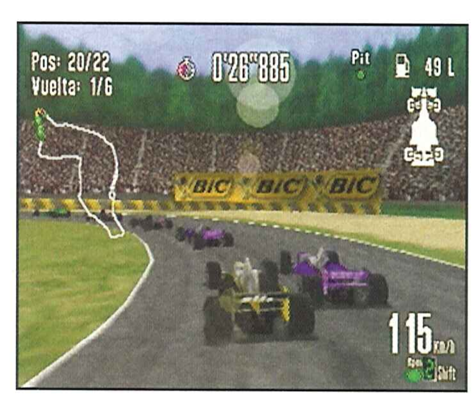


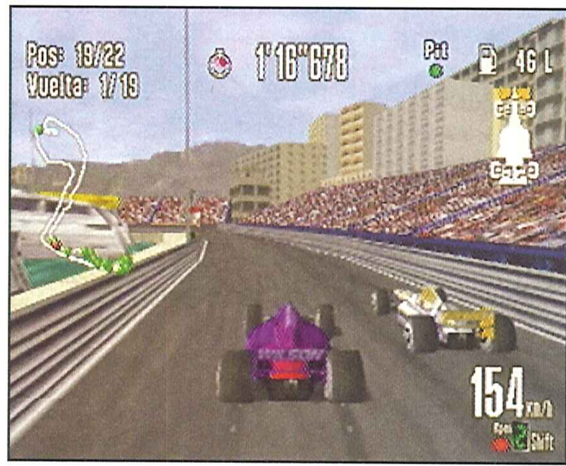
Jugando un campeonato cambian las condiciones climatológicas...



...así que tenemos que ajustar la mecánica de nuestro bólido.






Uno de los botones C del mando sirve como espejo retrovisor para que podamos ver la distancia que nos separa de nuestros perseguidores.

Dos en la carretera




Las carreras del modo versus se pueden disputar con la pantalla partida tanto en vertical como en horizontal, aunque de esta última forma se pierde un poco de visibilidad.
Hay que destacar que el juego maneja los fondos con la misma soltura que en el modo individual.

los bólidos, y continuando por la fiel reproducción del trazado de los circuitos reales. Las texturas son muy suaves, (aunque la imagen en pantalla da la sensación de estar algo difuminada), y los momentos de máxima velocidad no impiden que los fondos estén casi siempre donde deben estar.

Los detalles incluyen cambios en el clima, que afectan por supuesto a la conducción, aspectos como las banderas indicadoras durante la carrera o la tierra que se pega a los neumáticos cuando nos salimos de la pista, y también los daños que sufren los bólidos al chocar.

Un último aspecto merece ser destacado: el juego está traducido y doblado al castellano, algo que no es muy frecuente en Nintendo 64.

Salvando el problema de las licencias, «Monaco GP 2» se presenta como un simulador muy equilibrado, capaz de satisfacer las exigencias más realistas, pero que también sabrá satisfacer a los que gustan de disfrutar de la velocidad sin mayores complicaciones.

Javier Abad

Gráficos: 92
Es brillante en todos los sentidos. El aspecto de los coches es magnífico, los circuitos presentan un acabado de primera, y el paso de imágenes es rapidísimo y muy suave.

Sonido: 88
El rugido de los motores es lo que más se oye durante las carreras, aunque parece demasiado agudo. Las voces no son muy abundantes, pero la gran noticia es que están dobladas al castellano.

Jugabilidad: 90
El modo arcade no tiene más secreto que ir más rápido que el resto. Lo difícil es aprender a conducir con soltura en el simulador, que es exigente incluso en el nivel amateur.

Diversión: 92
Salvando el modo desafío, el resto de modos de juego se ajusta a lo habitual en un simulador, pero todo es tan realista que se disfruta a tope al volante de estos bólidos.

Opinión:
No os desilusionéis cuando os digan que en «Monaco GP 2» no podéis jugar con Schumacher o conducir un Ferrari. Es cierto, pero eso no quita para que el juego sea un simulador de Fórmula 1 excepcional. Además, siempre os queda la opción de editar los nombres...
Los gráficos muestran un realismo que llega a todos los rincones, desde la carrocería de los vehículos hasta el entorno de los circuitos, y el control es tan exigente como lo sería el de un bólido de verdad.
Un juegazo.



Ei System
COMPUTER SUPERSTORES

¡¡ Diversión sin límites !!

Playstation



Sony Playstation Dual Shock 19.900



Tarjeta de Memoria 2MB
2.790

2 Controller Inalambricos + Archivador Cd´s
8.490

Wireless Controllers
CD TRANSIT
DOCS



Mini volante Ultra Racer
5.990

Nintendo 64



Nintendo 64 + Super Mario 64
19.900



Game Boy Pocket (varios colores)
8.990



Game Boy Color
12.990

Neo Geo Pocket



NeoGeo Pocket Color
16.990



NeoGeo Pocket (Varios Colores)
12.990



King Of Fighters Round 1
7.900



Neo Geo Cup 98 Plus
7.900

Y además Baseball Stars - Pocket Tennis - Samurai Spirits...

Juegos PSX



6.490



7.990



7.490



7.750



3.990



8.490



3.490



8.740



7.490



7.490



6.490



8.490



7.990



8.490



MADRID
· FRAY LUIS DE LEON 11
· GAZTAMBIDE 4
· EQUINOCCIO PARK (MAJADAHONDA)

BARCELONA
· GELABERT 4

ZARAGOZA
· CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14

VALENCIA
· CUENCA 62

BILBAO
· SABINO ARANA 67

MURCIA
· PUERTA NUEVA 31

SEVILLA
· RECAREDO 39

CORUÑA
· FERNANDEZ DE LA TORRE 51

902 100 302

"Volando" por las ciudades de USA

15 nuevos vehículos, 28 circuitos urbanos, un montón de atajos ocultos y mucha velocidad se dan cita en este espectáculo sobre ruedas. ¿Suficiente para olvidar la mediocridad de la primera parte? Parece que sí.



Y es que los puntos fuertes de «Rush 2» vuelven a ser unos circuitos muy realistas -en los que se pueden reconocer lugares famosos de Nueva York o Las Vegas, entre otras-, y una conducción arcade llena de rampas, choques y explosiones que, como ya ocurría anteriormente, sacrifica el comportamiento realista de los vehículos en favor de la vistosidad de las carreras.

Sin embargo, los aspectos jugables han sufrido una notable mejora respecto a la primera versión, la sensación de velocidad está mucho más lograda, y los coches, aunque siguen comportándose de manera exagerada, tienen un control más ajustado y se mueven con mayor suavidad.

¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES?

Por otro lado, a lo largo de cada carrera podremos recoger unas llaves -como ya ocurría en «San Francisco Rush»- que nos darán acceso a nuevos coches y circuitos, lo que, unido a la cantidad de trazados que tiene cada ciudad, alarga notablemente la vida de este cartucho.

Además, este arcade cuenta con diferentes modos de juego, partidas para dos jugadores, la posibilidad de modificar nuestro vehículo y un montón de opciones más.

Con un notable apartado técnico y una jugabilidad muy mejorada, este cartucho ofrece una conducción espectacular y divertida, a la que sólo se le puede echar en cara alguna dureza en el control. Eso sí, descartad cualquier aspecto de simulación.

David Martínez

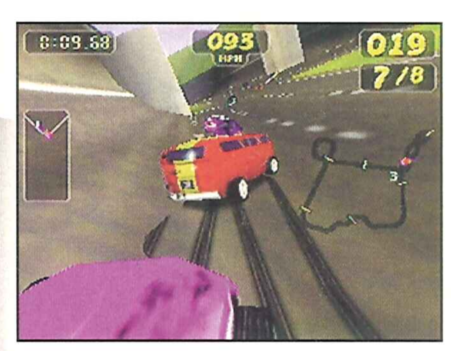




Si queremos mantenernos en competición debemos atravesar los checkpoints dentro de tiempo y evitar que nuestro coche se destruya.



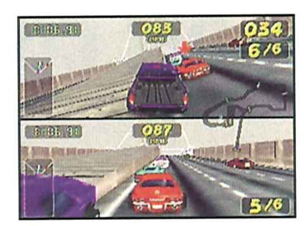
El comportamiento de nuestro vehículo en rampas y giros resulta demasiado exagerado, tanto, que algunos saltos se hacen interminables.



Los giros bruscos y derrapes estarán a la orden del día, así que será necesario conocer el comportamiento del coche en las curvas.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **GT Interactive**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Persecuciones para dos

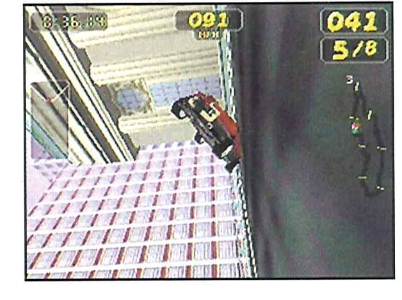



Uno de los modos estrella de este cartucho es la opción multijugador, que no sufre pérdida de velocidad respecto al juego original. Aunque sólo permite la participación de dos jugadores, incluye nuevas modalidades de juego, como la persecución o una carrera sin coches controlados por la propia consola.



Los 28 circuitos del juego recorren distintos trazados por las calles de las ciudades más famosas de Estados Unidos. New York, Seattle, Las Vegas, San Francisco o incluso Alcatraz podrán reconocerse en los detalles de cada pista.

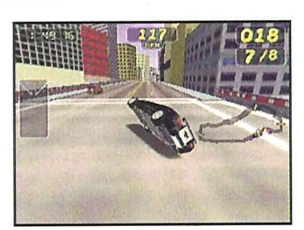




Alternativas: *Lo más parecido es «Cruisin' the World» que queda por detrás de este «Rush 2». En estilo arcade, pero no tanto, tienes el excelente «Beetle Adventure Racing».*



Perspectivas espectaculares

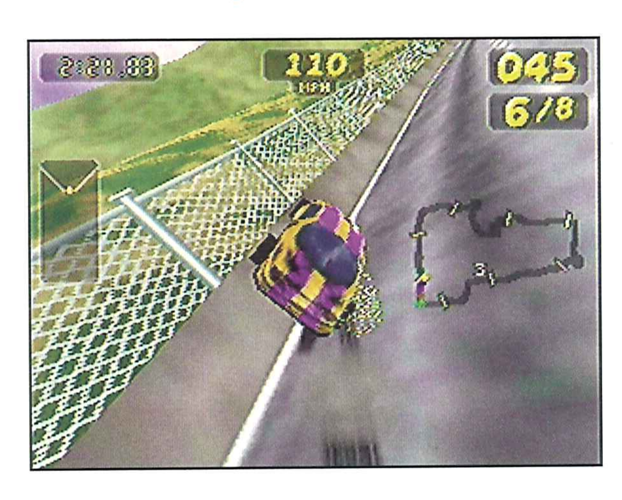



«Rush 2» ofrece varias perspectivas para seguir la acción, dos desde dentro del vehículo -con vista del capó y sin ella- y dos exteriores, que ofrecen distintos tamaños de nuestro coche, aunque todas ellas ofrecen la misma dificultad en el control.

«RUSH 2» nos propone unas alocadas carreras plagadas de COLISIONES y SALTOS IMPOSIBLES.



El editor de vehículos nos permitirá modificar las características de los 15 modelos disponibles, que recuerdan a conocidos automóviles reales.



Gráficos: 80

Ciudades recreadas a la perfección, coches grandes y de suaves movimientos, explosiones y desperfectos... todo con gran nivel de detalle.

Sonido: 75

Efectos resultones y música marchosa, acordes con el aspecto general del juego. Lo mejor, los sonidos de derrapes y explosiones.

Jugabilidad: 70

Mucho más jugable que la primera parte, aunque continúan resultando demasiado exagerados los saltos, y el control del coche nos sigue pareciendo demasiado duro.

Diversión: 78

Carreras espectaculares llenas de atajos y muchos modos de juego que aseguran largas horas de conducción por las calles más famosas de Estados Unidos.

Opinión:

Sólo la dificultad en el control empaña el resultado final de un juego que goza de un buen apartado técnico y que resulta muy divertido desde las primeras partidas.
Sin embargo, debemos tener muy claro que no se trata para nada de un simulador, y que «Rush 2» apuesta claramente por un estilo de conducción impactante basado en exagerados saltos y colisiones, al que cuesta un poco acostumbrarse al principio.
Esta entrega supera a su antecesor y se sitúa como una oferta interesante para quienes busquen un juego de coches alocado y divertido que huya del realismo y la seriedad.



Después de varios meses cosechando éxitos en Japón, llega a España un nuevo juego de lucha dispuesto a auparse a las primeras posiciones de la lista de éxitos de N64. «Flying Dragon» ofrece algunos detalles realmente innovadores que agradecerán los seguidores del género.

Lucha a gusto del consumidor

FLYING DRAGON

Lo que más llama la atención al cargar «Flying Dragon» son sus numerosas opciones de configuración disponibles, que nos permiten amoldar el juego a nuestras preferencias personales.

Por ejemplo, desde el principio podemos elegir entre jugar en 2D o en 3D, aunque la diferencia aquí estriba únicamente en los desplazamientos hacia fuera o hacia dentro del escenario. También se nos permite activar o desactivar determinados movimientos, con lo que la adaptación de las condiciones de juego a nuestros gustos es casi total.

Pero lo que sin duda más llama la atención es que se nos permite seleccionar entre dos modos de juego muy diferentes entre sí: el Super Deformed (SD) o el Virtual.

LA GRAN DECISIÓN.

Esta es una de las opciones más relevantes, ya que se puede decir que estos dos modos son casi como dos juegos diferentes. En el modo SD, los luchadores tienen un simpático diseño rechoncho y cabezón, los golpes son bastante sencillos de realizar y además tiene el aliciente de la existencia de ítems que podemos adquirir según vayamos ganando combates (armaduras, bebidas para recuperar energía...)

El modo Virtual es más "serio". Los luchadores (que son más o menos los mismos tipos de personajes que en el modo SD) presentan un aspecto mucho más estilizado, hay más golpes y más complicados de realizar... y no hay ítems.

Una vez puestos a jugar, hay que decir que se trata de un juego que va enganchando progresivamente en cualquiera de sus dos modos y, según vamos dominando a los luchadores, los combates van ganando en interés.

Un juego de calidad, que ofrece muchas posibilidades y con el que sin duda te divertirás. Sin ser rompedor, se coloca entre los mejores en su género.

Roberto Ajenjo





Cada modo de juego ofrece 8 luchadores. Su aspecto y sus nombres son distintos, pero sus personalidades más o menos se mantienen.

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Interplay**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

El modo Virtual









Aquí encontramos un estilo, tanto gráfico como de lucha, más realista. Este modo es menos sorprendente que el Super Deformed, pero ofrece más posibilidades para los puristas del género.

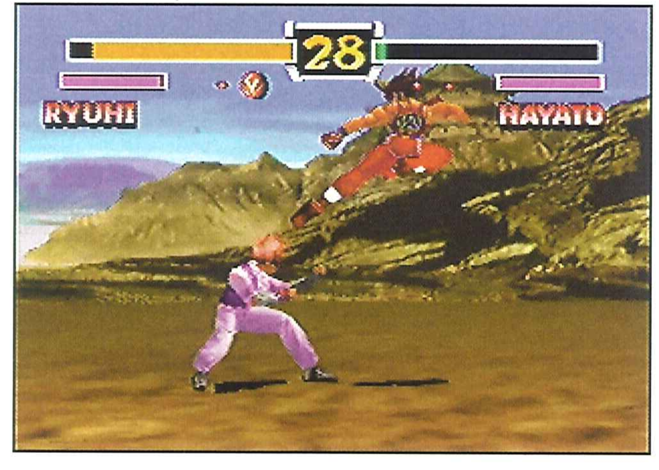



El aspecto de los luchadores es atractivo en cualquiera de los dos modos de juego, pero, por supuesto, el look Super Deformed resulta mucho más simpático.

Alternativas: *«Mortal Kombat 4» está un paso por encima en cuanto a calidad técnica, pero su estilo más violento los mantiene muy separados. «Fighters Destiny», anda más parejo, pero ofrece menos opciones y posibilidades. Nuestro favorito en el género de la lucha en N64 sigue siendo «WcW nWO Revenge».*



En el modo SD, según ganemos combates, podremos ir equipando a nuestro luchador con diversos ítems, que le proporcionarán ventajas en posteriores combates.



Los luchadores disponen de una buena cantidad de golpes. En el modo Virtual son un poco más complicados de realizar que en el Super Deformed, pero ganan en espectacularidad y contundencia.

Al ofrecer dos modos radicalmente distintos -SUPER DEFORMED y VIRTUAL-, «Flying Dragon» es casi como DOS JUEGOS en uno.

El modo Super Deformed









En este estilo de juego la lucha se aleja de su inherente seriedad para ofrecer un aire mucho más desenfadado, con luchadores bajitos y redondeados, existencia de ítems que otorgan diferentes poderes a los luchadores, y una jugabilidad extrema.

Gráficos: 82

Los luchadores gozan de un correcto diseño, con unas texturas de excelente calidad, y además poseen un buen número de movimientos. Los escenarios, por su parte, pecan de ser un poco simples, pero mantienen el tipo.

Sonido: 74

Las musiquillas y voces que se oyen durante los combates son simpáticas y tienen una calidad aceptable, pero no parecen demasiado apropiadas para un juego de lucha.

Jugabilidad: 86

En el modo Super Deformed la facilidad para ejecutar los golpes especiales es total, aunque en el modo Virtual requieren algo más de práctica. En cuanto a los combates, en general, la dificultad no es excesiva.

Diversión: 85

Su versatilidad y su alta jugabilidad permiten a cualquier aficionado a la lucha disfrutar de este entretenido juego en toda su extensión.

Opinión:

Probablemente la mayor virtud de «Flying Dragon» radica en sus múltiples posibilidades de configuración, que lo convierten en el juego de lucha más versátil. Ahora bien, dicen que el que mucho abarca poco aprieta, y quizás eso se note un poco a la hora de profundizar en los combates. De todos modos, se trata de un muy buen juego, que proporciona mucha diversión y que se hacé recomendable para quienes busquen un juego de lucha simpático y poco agresivo.

Valoración 84

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

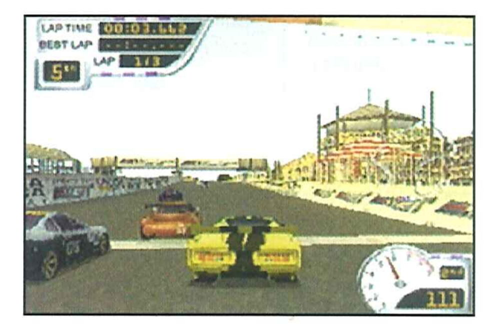
Deportivos con motor de utilitario

Tener coches de lujo y circuitos reales ya no es algo que sorprenda en un juego de coches. Hoy en día hacen falta más cosas, y parece que «Sports Car GT» se las olvidó en el garaje.









Electronic Arts vuelve a poner su motor en marcha tras el subidón que nos llevamos el mes pasado con el magnífico «Need for Speed: Road Challenge». Esto nos hacía mirar con buenos ojos a «Sports Car GT», pero la diferencia de calidad entre uno y otro es abismal, y se deja ver nada más encender la consola.

Sobre el papel, el juego tiene buena pinta. Incluye coches reales que harían las delicias de cualquier loco del volante (BMW M3, Porsche 911...) y reproduce circuitos tan populares como los de Laguna Seca o Atlanta.

La competición principal está dividida en cuatro categorías, que van ofreciendo más circuitos y coches más potentes. Para avanzar hace falta rentabilizar el dinero de los premios que ganéis, ya sea invirtiendo en mejorar vuestro vehículo (motor, frenos, suspensión...) o ahorrando para poder comprar uno mejor.

Sin embargo, la escasez de modos de juego es uno de los primeros fallos que encontramos, pues sólo se aparta del regular tono general una competición a dobles que copia las apuestas de coches que tenía «NFS:Road Challenge» .

Pero lo peor llega cuando nos fijamos en el apartado gráfico, pues entonces salen a relucir todas las carencias del juego. El comportamiento de los coches es realista, pero su acabado flojea, y además tienen que correr en unos circuitos muy pobremente diseñados. El paso de imágenes es lento, los contornos tremendamente inestables y la visibilidad tan baja que muchas veces cuesta adivinar el trazado de la carretera en la lejanía.

La impresión final es que «Sports Car GT» parece un juego antiguo, un simulador que hubiera pasado el corte hace dos o tres años, pero que a estas alturas "pega el cante" de una manera estrepitosa.



Lo más destacable del juego es su interesante catálogo de vehículos y la posibilidad de comprar mejoras técnicas.



Aunque podemos jugar con tres vistas diferentes, la visibilidad no es buena en ninguna de ellas. La baja definición de los escenarios hace que muchas veces no se distinga por dónde sigue la carretera.



Gráficos:	55
Sonido:	70
Jugabilidad:	66
Diversión:	60

Opinión:

«Sports Car GT» es un simulador que cumple con el guión de ofrecer coches y circuitos reales y permitir mejorar los vehículos, pero que fracasa en su plasmación en pantalla debido a su pobre nivel técnico. Los escenarios no son sólidos, y nunca consigue dar la sensación de velocidad exigible en este tipo de juegos.

Valoración 63

- Tipo: **Estrategia**
- Compañía: **Pumpkin Studios**
- Distribuidora: **Eidos**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

El lado arcade de la estrategia

WarZone 2100

Año 2100. La Tierra se ha convertido en un campo de batalla donde los hombres combaten con sofisticadas máquinas por el control del territorio. Escoge entre pilotar un tanque o dirigir a tu ejército, e inicia la conquista del mundo.



Como ya es habitual en el género, la victoria final dependerá del equilibrio entre la producción de armamento y nuestra habilidad en combate.

Por fin llega a PlayStation el primer juego de estrategia en tiempo real construido totalmente en tres dimensiones.

«Warzone 2100» nos propone acción futurista en un compacto que recuerda, tanto en su desarrollo como en su concepto, a la saga «Command & Conquer», aunque en esta ocasión incluyendo un notable componente arcade. Y es que, además del típico control mediante punteros, será posible tomar los mandos de uno de nuestros vehículos y manejarlo libremente por el mapeado.

Además, a la ya habitual posibilidad de producir nuestros propios tanques y armamento se suma la de diseñarlos para que se adapten a nuestras necesidades en combate, de modo que será necesaria la investigación para conocer nuevas piezas y armas que incorporar en nuestras tropas.

Sin embargo, el juego tiene poco más que ofrecer. Escenarios repetitivos, misiones basadas, casi siempre, en eliminar a todo lo que se mueva, un control algo complicado y un montón de niveles que acaban resultando demasiado largos.

Los amantes de la estrategia recibirán con los brazos abiertos sus mejoras técnicas, sus escenarios 3D y sus textos en castellano; sin embargo, el mínimo contenido argumental de «Warzone 2100», unido a la poca variedad del desarrollo, consiguen que la diversión se agote pronto.

Sólo para fanáticos.



Las escaramuzas entre los dos bandos resultan algo confusas, pero muy espectaculares.



La cualidad más destacable de este juego de estrategia en tiempo real radica en ofrecer gráficos 3D.



Todos los textos del juego se encuentran correcta y oportunamente traducidos al castellano.



Para diseñar nuestros tanques contamos con un editor basado en escoger tracción, armas y carrocería.



El control de nuestras unidades será mucho más rápido y sencillo si jugamos con un ratón.

Gráficos:	75
Sonido:	60
Jugabilidad:	73
Diversión:	68

Opinión:

Un apartado técnico notable y una gran variedad de opciones no resultan suficientes para compensar su escasa diversión y la pobreza de su argumento. Sólo su componente de acción que permite controlar un vehículo de manera independiente conseguirá atraer vuestra atención durante algún tiempo.



- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Hace ahora un año que apareció en PlayStation un curioso título de Konami, cuya propuesta consistía en la posibilidad de pelearnos con otros 3 oponentes lanzándonos toda clase de objetos.

Líate a pedradas... otra vez

Poy Poy 2







Pues bien, ahora le llega el turno a la segunda parte de este juego, que viene con la clara intención de cambiar lo menos posible su mecánica para mantener intactos los altos niveles de jugabilidad.

Desde luego, esta premisa se ha llevado a cabo hasta sus últimas consecuencias, pues hay que decir que los cambios efectuados en esta segunda parte han sido más bien escasos.

Los escenarios son muy similares a los que vimos en la primera parte y los personajes son en su mayoría los mismos, e incluso estos últimos continúan mostrando ese diseño simplón que les caracterizaba anteriormente.

También se mantiene intacto el sistema de juego, consistente en lanzar a nuestros rivales todo tipo de objetos de los decorados con el fin de acabar con su energía.

En lo que se refiere a los modos de juego, son los habituales: están el modo Party Play (competiciones simples en escenarios individuales), Poy Poy Cup (participamos en todos los escenarios por orden, ganando puntos y dinero) y el Team Battle (dos personajes unen sus fuerzas contra los otros dos), aunque, por supuesto, la mejor opción es sin duda la de traer un amigo a casa para echar una partidilla a dobles, y resolver así nuestros problemillas con él de forma "pacífica".

En definitiva, si no llegaste a probar «Poy Poy!» y te atrae el tema, te recomendamos que pruebes esta segunda parte, ligeramente mejorada, con la que seguramente disfrutarás de lo lindo tirándole los trastos a quien se ponga a tiro.

Ahora bien, si tuviste la oportunidad de jugar a la primera parte, la verdad es que, una vez perdido el factor sorpresa, y teniendo en cuenta los casi inapreciables cambios realizados, «Poy Poy 2» sólo te parecerá más de lo mismo.







Los guantes especiales nos permitirán ejecutar acciones como adormecer a un contrario o, como aquí, darle un buen martillazo.



Incluso los escenarios poseen sus propias trampas, como piedras que se convierten en dinosaurios al tocarlas...



Gráficos:	75
Sonido:	72
Jugabilidad:	80
Diversión:	82

Opinión:

«Poy Poy 2» sigue siendo un juego adictivo, muy recomendable para jugar con amigos, pero con el problema de su excesivo parecido con la primera parte.
Su divertido concepto puede fácilmente cautivar a quien no lo conociera de antes, pero ha perdido toda su capacidad para sorprender.



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **BMG**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **3.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Que parezca un accidente...

Grand Theft Auto: LONDON

Parece que aquel juego tan polémico -y decepcionante para nosotros- que batió récords de ventas en Gran Bretaña, aún no ha dicho su última palabra. Con la coletilla "London" llega hasta PlayStation este disco de misiones -es decir, que no funciona sin el compacto original- cuyas únicas incorporaciones son la ambientación europea de calles y vehículos, y una casi inapreciable mejora gráfica.

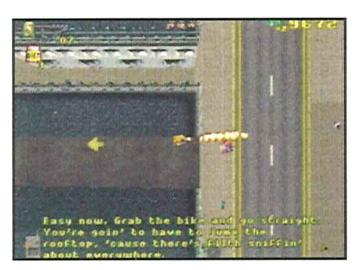
Por lo demás, todo sigue igual, y nuestro cometido vuelve a ser ponernos al servicio de la mafia para realizar varios encargos por la capital británica -casi siempre ir de un lado a otro en coche o a pie-, evitando que la policía nos atrape.

El mismo zoom mareante, los mismos coches microscópicos y ese extraño morbo que supone de ponerse al otro lado de la ley, regresan para regocijo de los usuarios que disfrutaron de la primera parte (si es que los hay...)

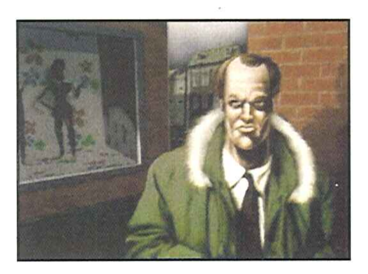


Este disco incorpora ligeras mejoras técnicas, sobre todo en el aspecto de los coches, que recuerdan a conocidos modelos europeos.





Este CD es un disco con nuevas misiones en Londres, por lo que es necesario tener el juego original.



De vez en cuando tendremos un encuentro con algún capo mafioso para recibir nuevas instrucciones.

Gráficos:	45
Sonido:	50
Jugabilidad:	58
Diversión:	55

Valoración 46

- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Sunsoft**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Las fichas alcanzan una nueva dimensión

Shangai TRUE VALOR

Esta versión para PlayStation del veterano juego de tablero basado en eliminar las fichas por parejas es, sin duda, la mejor que se puede disfrutar sobre cualquier consola.

Un montón de modos de juego -historia y multijugador incluídos-, la posibilidad de escoger los diseños de las fichas, cambiar la perspectiva o incluso ejecutar magias, redondean un puzzle variado y muy entretenido.

Los aficionados al Shangai clásico estarán encantados con esta versión, aunque también hay que decir que a veces cuesta diferenciar las fichas y que el desarrollo puede hacerse algo lento.

Como juego de puzzles en general no alcanza las cotas de dinamismo y originalidad de otros títulos para PlayStation como «Devil Dice» o «Kula World», ni la elevada adicción de «Tetris Plus» o «Bust a Move», por lo que no esperéis encontrar nada espectacular.

«Shangai» es, ni más ni menos, un buen juego de shangai.



El modo clásico presenta ahora un espectacular diseño tridimensional, con nuevas fichas y perspectivas.



El modo versus, al mejor de tres "rounds", nos permite ir conquistando nuevos territorios partida tras partida.





Cuando nos enfrentemos a otro jugador podremos hacer uso de ciertos "golpes especiales".

Gráficos:	69
Sonido:	64
Jugabilidad:	75
Diversión:	79

Valoración 73



- Tipo: **Aventura/Plataformas**
- Compañía: **ITE Media**
- Distribuidora: **MCI**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

El amigo de los niños





Hugo ha vuelto. Aquel famoso duendecillo que hace unos años se hizo famoso por ser el primer videojuego al que se podía jugar en un concurso de televisión mediante el teléfono, regresa, esta vez en forma de CD para PlayStation.

En este juego, tal y como sucedía en la versión televisiva, nuestra misión será la de guiar a Hugo por un total de 7 fases, evitando las trampas existentes y recogiendo ítems, de la misma manera en la que lo haríamos en un plataformas o juego de aventuras habitual.

Sin embargo, hay que decir que esta entrega es, en esencia, idéntica a la del programa original. Esto implica varias cosas: en primer lugar, que el aspecto gráfico del juego es de lo más sencillo que hayáis podido ver nunca en PlayStation. Y en segundo, y quizás más importante, que la extremada sencillez de las fases, y su falta de acción le convierten en un título sólo apto para los más pequeños de la casa (pero pequeños, pequeños) quienes seguramente serán los únicos que disfruten de las aventuras de este simpático personajillo. Adultos y tipos duros, abstenerse.



Este personaje repetirá en PlayStation las aventras vividas en el programa de televisión El Telecupón.



El apartado gráfico es muy simple, así como las animaciones del protagonista.





Sólo los más pequeños de la casa podrán sacarle algún partido a este juego. Es excesivamente simple.



⊙ Tipo: **Puzzle**
⊙ Compañía: **Taito / Acclaim**
⊙ Distribuidora: **New Soft. Center**
⊙ Precio: **5.990 ptas.**
⊙ Jugadores: **1**
⊙ Idioma: **Inglés**

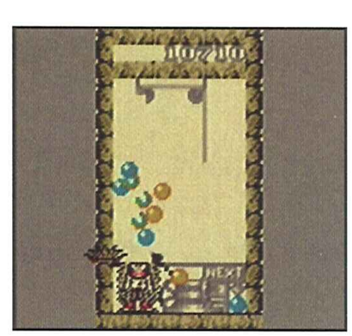
Ahora, burbujas de colores

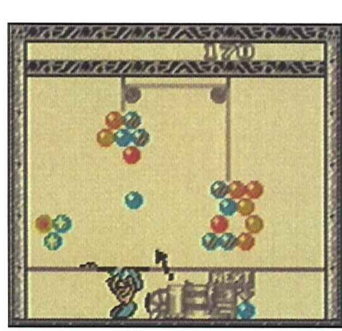
BUST -A- MOVE 4

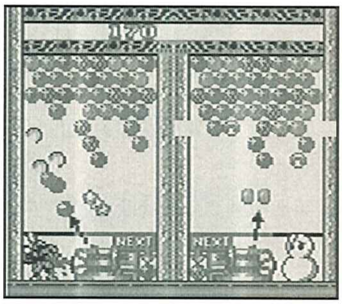
La cuarta entrega del juego de las burbujas llega a Game Boy cargada de nuevos personajes -hasta 10-, muchos más niveles, toda la adicción de las versiones anteriores... y un alucinante colorido. Además, este cartucho permite disfrutar de varios modos de juego, entre los que destacan un enfrentamiento contra la propia consola, un modo versus, y un desafío en que tenemos que superar varios "rounds" en un tiempo récord.

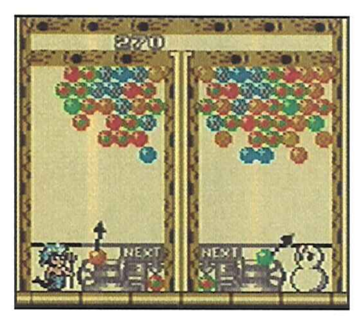
Por lo demás, el desarrollo no ha cambiado y sigue basado en lanzar burbujas mediante una flecha, para que exploten al chocar contra otras dos de su color. Pero aunque parezca sencillo, la dificultad de este nuevo puzzle está muy ajustada, y avanzar por los distintos niveles no será tarea fácil, especialmente por los nuevos elementos -cuerdas, poleas y bolas especiales- que se han incluido en cada nivel.

En definitiva, «BAM 4» no ofrece muchas novedades con respecto a las anteriores entregas, pero alcanza las elevadísimas cotas de adicción y diversión de siempre. Y es el primero que podemos disfrutar en colorines...









Si buscas un cartucho con un mecanismo simple pero adictivo como pocos, «Bust a move 4» es tu juego.

Gráficos:	70
Sonido:	78
Jugabilidad:	90
Diversión:	90

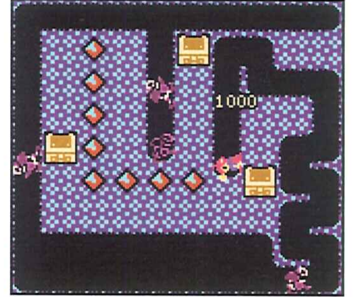
Valoración 83

⊙ Tipo: **Puzzle**
⊙ Compañía: **Imagineer**
⊙ Distribuidora: **Virgin**
⊙ Precio: **N/D**
⊙ Jugadores: **1**
⊙ Idioma: **Inglés**

Un comecocos poco medieval

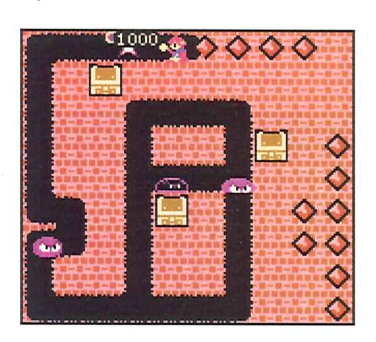






Siguiendo la mecánica del mítico «Pac-Man» -recoger todas la joyas de cada pantalla mientras evitamos a los enemigos que se generan constantemente- Imagineer nos trae un cartucho con "pretendida" ambientación medieval. Y decimos pretendida porque los únicos detalles a este respecto que podemos apreciar son las ropas de nuestro protagonista, su bastón y los cofres repartidos por la pantalla.

Aparte de esto, los escenarios son sosos, el movimiento de los personajes muy brusco y el control del protagonista deficiente, lo que resulta especialmente grave en un juego basado en esquivar. Además, el juego sólo cuenta con 10 pantallas diferentes y con 4 enemigos finales, que se repiten hasta el infinito, por lo que termina haciéndose bastante aburrido.



Este cartucho no resulta interesante ni por su desarrollo ni por su apartado gráfico.





- Tipo: **Fútbol**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **5.900 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

El mejor fútbol portátil

ISS 99

Si hay algún género difícil de programar para una consola portátil, ese es el fútbol. Y no es una afirmación gratuita, pues a la vista de todos están multitud de juegos que fracasaron en su intento por reproducir a un nivel aceptable la esencia de este deporte.

Pues bien, si ya la primera parte de «ISS» en GB fue alabada por ofrecer una jugabilidad y un apartado gráfico más que aceptables, en esta segunda entrega sólo podemos decir que, a pesar de las inevitables limitaciones de la portátil, nos encontramos ante el mejor juego de fútbol para GB Color.

Y es que «ISS 99» ofrece todo un compendio de cualidades: 32 selecciones (jugadores ficticios), nula confusión gracias al correcto uso del color y al buen tamaño de los jugadores, scroll suave... Sólo se le puede achacar una molesta lentitud en el movimiento. Sin embargo, una vez acostumbrados a ella, nos sorprenderá la facilidad con la que se pueden hilvanar jugadas, realizar pases y demás movimientos.

De todas formas, repetimos que Game Boy no es el mejor medio para simular este deporte, por lo que «ISS 99» tampoco conseguirá engancharos durante mucho tiempo.



Tenemos 32 selecciones nacionales, aunque con jugadores ficticios.





El defecto más destacable de este juego es su molesta ralentización.



Gráficos: 82
Sonido: 76
Jugabilidad: 81
Diversión: 80
Valoración 81

- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **New Soft. Center**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Trabajo en equipo

Maya the Bee & HER FRIENDS

Una legión de hormigas, termitas y arañas se han aliado y han secuestrado a un montón de abejas, y exigen toda la miel de los panales como rescate a cambio de su libertad ¿Quién podrá ayudarlas? Exacto. Nadie mejor que la simpática abeja Maya, y sus dos fieles amigos, Flip y Willy, para afrontar esta difícil situación.

Nuestra labor en este entuerto será ayudar a estos tres personajes a resolver sucesivos puzzles con el fin de rescatar a nuestras amigas. Para ello, tendremos que utilizar las habilidades de cada personaje, alternándolos según creamos conveniente.

Así, en algunas ocasiones tendremos que controlar a Maya para que coja a Willy y lo lance contra un enemigo para abatirlo, o en otras deberemos usar a Flip para alcanzar plataformas demasiado altas, por citar algunos ejemplos.

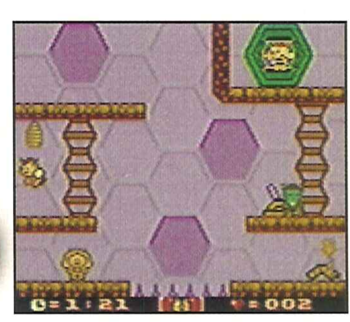
Este sistema de juego fue usado con cierto éxito hace ya bastante tiempo por la saga «The Lost Vikings», y ahora ha sido reutilizado en este juego de concepción sencilla, pero que os obligará a pensar cada movimiento minuciosamente para no cometer errores fatales.

En resumen, un juego entretenido y algo sesudo, quizás un pelín complicado para los pequeños de la casa, pero que podrá enganchar a los demás durante algunos días.





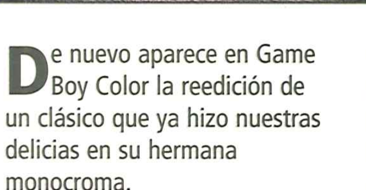
Para rescatar a vuestras amigas las abejas tendréis que trabajar en equipo y alternar las habilidades de los tres protagonistas.



Gráficos: 72
Sonido: 70
Jugabilidad: 74
Diversión: 75
Valoración 74

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Un paseo por el Imperio Romano





De nuevo aparece en Game Boy Color la reedición de un clásico que ya hizo nuestras delicias en su hermana monocroma.

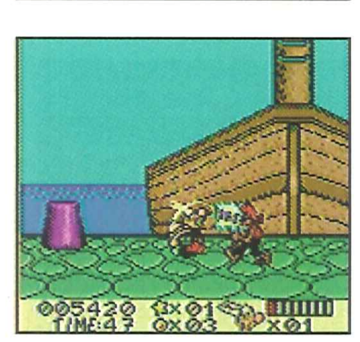
Una vez más, los irreductibles galos, mediante un plataformas variado y muy bien realizado, deberán recorrer las provincias más emblemáticos del Imperio Romano en busca de unos extraños regalos para el César.

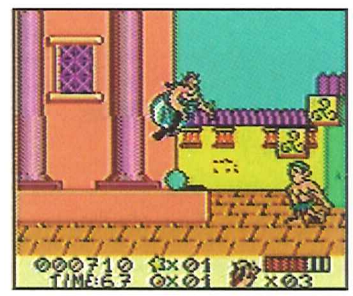
Hispania, Britania o Helvecia, servirán de escenario a 16 niveles que intercalan fases de acción con otras donde será más importante nuestra habilidad para la resolución de pequeños puzzles.

Sin embargo, a pesar del indudable interés y de la alta calidad de este cartucho, «Obélix» tiene un importante defecto, y es su escasa duración, lo que unido a la posibilidad de utilizar passwords, hacen que se termine antes de darnos cuenta. Aún así, una buena oportunidad de volver a disfrutar con Astérix y compañía.









En cada nivel podremos escoger a Astérix o a Obélix, aunque ambos poseen iguales características.





Los recomendados

PLAYSTATION

VELOCIDAD
1 Gran Turismo (Platinum)
2 Ridge Racer Type 4
3 Colin McRae Rally

LUCHA
1 Tekken 3
2 Rival Schools
3 Soul Blade (Platinum)

FÚTBOL
1 FIFA '99
2 ISS '98
3 UEFA Champions League

DEPORTIVOS
1 NBA Live '99
2 CoolBoarders 3
3 All Star Tennis

ROL
1 Final Fantasy VII (Plat.)
2 The Granstream Saga
3 Alundra



«Final Fantasy VII» ya era un "imprescindible" para los amantes del Rol. Ahora, al estar en la serie Platinum a un precio de 3.990 ptas., es un juego que todo el mundo debería probar.

PLATAFORMAS
1 Crash Bandicoot 3
2 Abe's Exoddus
3 Gex: Deep Cover Gecko

ACCIÓN
1 Driver
2 Medievil
3 Time Crisis

AVENTURA
1 Metal Gear Solid
2 Resident Evil 2
3 Tomb Raider II (Plat.)

SHOOT'EM UP
1 Alien Trilogy (Platinum)
2 Apocalypse
3 Colony Wars

AVENTURA GRÁFICA
1 Broken Sword II
2 Discworld II

ESTRATEGIA
1 Red Alert
2 Populous
3 Theme Hospital

VARIOS
1 Bust a Move 2 (Platinum)
2 Bust a Groove
3 Music

Imprescindibles
- COLIN MCRAE RALLY
- CRASH BANDICOOT 3
- DRIVER
- FIFA '99
- FINAL FANTASY VII
- GRAN TURISMO (Platinum)
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2
- TEKKEN 3
- TOMB RAIDER II (Platinum)

«Driver» no sólo se convierte en el mejor juego de acción y velocidad, sino en un "imprescindible" para PlayStation.

GAME BOY

VELOCIDAD
1 V-Rally '99 (Color)

LUCHA
1 Killer Instinct
2 King of Fighters
3 Street Fighter II

FÚTBOL
1 ISS '99
2 World Cup '98



«ISS 99», se convierte por méritos propios en la mejor opción para portátil en su género.

DEPORTIVOS
1 Tennis
2 NBA Jam '99 (Color)

ROL
1 The Legend of Zelda (Color)
2 The Legend of the River King (Color)
3 Shadowgate (Color)

PLATAFORMAS
1 Wario Land 2 (Color)
2 Super Mario Land 2
3 Bugs & Lola Bunny (Color)

ACCIÓN
1 Turok 2
2 Star Wars
3 Lucky Luke

AVENTURA
1 Silvester & Tweety (Color)
2 Quest for Camelot (Color)
3 Gex (Color)

VARIOS
1 Tetris (Color)
2 Game & Watch Gallery 2 (Color)
3 Bust-A-Move 4 (Color)

Imprescindibles
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TUROK 2
- V-RALLY
- WARIO LAND 2

DREAMCAST

1 Blue Stinger
2 The House of the Dead 2
3 Sega Rally 2
4 Power Stone
5 Sonic Adventure



El curioso simulador de pesca «GetBass» está arrasando en tierras niponas, aunque no consigue desbancar a ninguno de nuestros cinco magníficos.

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 F-1 World Grand Prix
2 V-Rally '99
3 Monaco GP 2



¿Tienes más ganas de velocidad? Pues prueba con «Monaco GP 2».

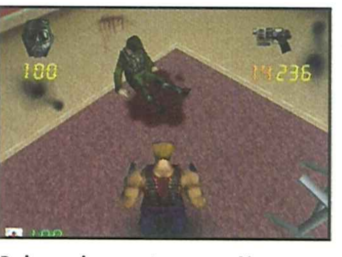
LUCHA
1 WWF/NWO
2 Mortal Kombat 4
3 Killer Instinct Gold

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

DEPORTIVOS
1 1080° Snowboarding
2 NBA Jam '99
3 Centre Court Tennis

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Banjo-Kazooie.

ACCIÓN
1 Turok 2
2 Goldeneye
3 Duke Nukem: Zero Hour

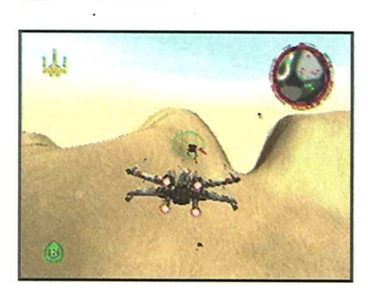



Duke vuelve a entrar en acción, pero esta vez lo hace con nueva perspectiva de juego. El cambio parece que le ha sentado muy bien.

AVENTURA
1 Mission: Impossible

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

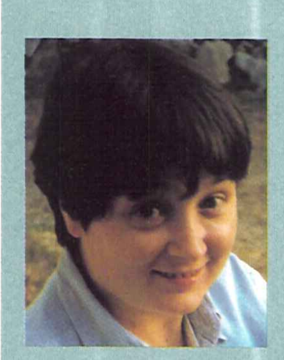


Ahora que La Guerra de las Galaxias vuelve a estar de moda, «Rogue Squadron» renueva su interés como juego en general y como shoot'em up en particular

VARIOS
1 Mario Party
2 Bust a Move 3 DX

Imprescindibles
- BANJO-KAZOOIE
- F-1 WORLD GRAND PRIX
- GOLDENEYE
- ISS '98
- MARIO KART 64
- MISSION: IMPOSSIBLE
- ROGUE SQUADRON
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK 2

Los favoritos de...
Cristina Fernández



Crsitina Fernández. Directora Adjunta de Micromanía.

Lo bueno de trabajar en una revista como Micromanía, es que ves tantos juegos durante el día que cuando llegas a casa tienes muy claro qué esperas de un juego: Yo, sencillamente, que me divierta. Esa capacidad para desconectar del mundo a mí me la suelen proporcionar las aventuras, mi género favorito –ahora me ha picado el gusanillo de «La Amenaza Fantasma»–, aunque siempre tengo a mano algún clásico incombustible como «Tetris», con el que no haya que pensar demasiado ;-)

MIS MITOS
- **Tetris** (Game Boy)
- **The Secret of Monkey Island** (PC)
- **Doom**

MIS FAVORITOS
- **Grim Fandango** (PC)
- **Bust A Move 2** (PlayStation)
- **Legend of Zelda** (N64)

La compra del mes

PLAYSTATION: No es sólo porque las novedades para PlayStation de este mes sean escasas, es que **«Driver»** hay que comprárselo porque es una pasada. Y punto.

NINTENDO 64: El género de la velocidad ha recibido un gran exponente, **«Monaco GP 2»**. Pero si buscas emociones fuertes tienes una interesante opción en **«Duke Nukem: Zero Hour».**

GAME BOY: **«Bust a Move 4»** es un juego que parece pensado expresamente para Game Boy Color. Muy recomendable.



«Driver»

CONCURSO STAR WARS™ EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA™

Vuelve toda la acción de «La Guerra de las Galaxias» y para celebrarlo te hemos preparado un concurso muy especial.

Participa y gana uno de los 50 juegos «Star Wars. Episodio 1 La Amenaza Fantasma» y consigue en exclusiva una de las 20 naves «Naboo Fighter».

¡Que la fuerza te acompañe!

Bases del concurso

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO STAR WARS
2. Entre todas las cartas recibidas con se extraerán VEINTE y sus remitentes serán premiados con el Juego «Star Wars: Episode I, La Amenaza Fantasma» para PlayStation y con una Nave «Naboo Fighter». Seguidamente se extraerán otras TREINTA cartas y sus remitentes obtendrán el Juego «Star Wars: Episode I, La Amenaza Fantasma» para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de Mayo al 25 de Junio de 1999.
4. La elección de los ganadores se realizará el 1 de Julio de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Agosto de la revista Hobby Consolas. Los juegos se enviarán a partir del mes de Septiembre de 1999.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: LUCAS ARTS, HASBRO y HOBBY PRESS, S.A.

Contesta a las siguientes preguntas:

1) **¿Qué día se estrenó la película en Estados Unidos?**
a) 15 de Abril **b)** 19 de Mayo **c)** 30 de Mayo

2) **¿A qué personajes podremos controlar en el juego?**
a) Qui Gon, Reina Amidala y Darth Vader
b) Jabba the Hutt, Darth Vader y Obi Wan Kenobi
c) Obi Wan Kenobi, Capitán Panaka, Qui Gon y Reina Amidala

3) **¿Qué papel interpreta Ewan McGregor en la película?**
a) Darth Vader **b)** Obi Wan Kenobi **c)** Capitán Panaka

4) **¿Cuántos niveles tendrá el juego?**
a) Ocho **b)** Diez **c)** Doce

5) **¿Aparecen Luke Skywalker, Han Solo y la princesa Leia en la película?**
a) Si **b)** No

6) **¿Cuántos años tiene Anakin Skywalker, el niño protagonista de la película?**
a) Nueve **b)** Diez **c)** Doce

¡Regalamos 50 juegos **«Star Wars** Episodio 1 **La Amenaza Fantasma»** para PlayStation y **20** naves **«Naboo Fighter»!**

PlayStation
Star Wars
Episodio I
La Amenaza Fantasma
El Comienzo de la Saga

© LUCASFILM LTD. & TM

MEDIDAS APROX.: 50 X 14 X 30 cm.



Hasbro PlayStation LucasArts

Cupón de Participación

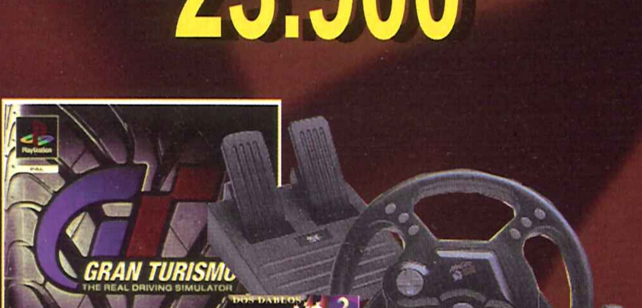
Nombre/Apellidos: ______________________________
Dirección: ______________________________
Localidad: ____________________ **C. Postal:** __________
Provincia: ____________________ **Telf.:** __________
Respuestas
1.- ______ **2.-** ______ **3.-** ______ **4.-** ______ **5.-** ______ **6.-** ______


DIVER tienda
ÚNETE AL CLUB DABLO
ACUMULA DABLITOS Y CONSIGUE ESTOS FABULOSOS PREMIOS
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS
Y ALMACEN
TLF: 952 612 544
CATÁLOGO INTERNET
http_//www.divertienda.com
CLUB DABLO
QUEMA EL ABURRIMIENTO
Solicita ya tu tarjeta
Entréguese este PREMIO AL SOCIO Miguel Jiménez Jiménez
Ganador del Sorteo CLUB DABLO mes de Mayo de 1999
Diver Tienda (Club Dablo)
PAMPLONA
Válido por: "UN EQUIPO MUSICAL"
CLUB DABLO
LIGA
SIZE 5
Quema el aburrimiento





¡COPIAR ES DELITO!



CONSOLA + DUAL SHOCK
+BOLSA CONSOLE CASE
+MEMORY
+CONTROL DIGITAL

23.900*

*OFERTA LIMITADA











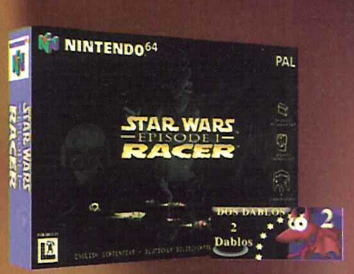
GRAN TURISMO
+ VOLANTE
MAD CATZ

13.490*







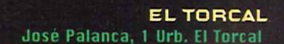


7.750

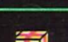












NUEVA APERTURA

VENTAS EN CD - ROM

SERVICIO A DOMICILIO

ALICANTE	965230210	ALICANTE	Calvo Sotelo, 5
ALICANTE	965986325	ALICANTE	Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo
ALICANTE	966662323	ELCHE	Vicente Blasco Ibañez,75
BARCELONA	937883556	TERRASSA	Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO	944734715	SANTUTXU	Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ	956768946	LA LÍNEA	Clavel, 43
CARTAGENA	968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL	926506604	TOMELLOSO	Pintor López Torres, 19
GRANADA	958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN	953744411	BAEZA	Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO	941221008	LOGROÑO	Pepe Maguregui, 2
MADRID	918893890	ALCALÁ DE HENARES	Marques de Alonso Martinez, 9
GUADALAJARA	949264609	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA	952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA	952507686	Velez Málaga AXARQUÍA	Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA	952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA	952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA	952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA	952474574	FUENGIROLA	Juan Gómez Juanito, 7
MÁLAGA	952347058	MAVI	Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA	952870880	RONDA	Jose Maria Castello, s/n
PAMPLONA	948172074	PAMPLONA	Sancho Ramirez, 15
SEVILLA	954386802	SEVILLA	Plz. San Antonio de Padua, 7
VALENCIA	962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

Micromanía,
la **última** palabra en videojuegos

INCLUYE CD-ROM
AÑO XV – TERCERA ÉPOCA – Número 53 - www.hobbypress.es/MICROMANIA
MicroManía
Sólo para adictos
650 PTAS/3,91€
AHORA CON MÁS INFORMACIÓN Y NUEVO DISEÑO
REPORTAJE
Playstation 2
La respuesta de Sony
PATAS ARRIBA
Descubre cómo llegar al final de
Resident Evil 2 y Baldur's Gate
AVANCE ESPECIAL
Age of Empires 2
Microsoft en pie de guerra
MEGAJUEGO
Lands of Lore III
Nuevas andanzas en Gladstone
STAR WARS. EPISODIO 1:
RACER
LucasArts calienta motores

AHORA CON MÁS INFORMACIÓN Y NUEVO DISEÑO

En este número:

- Punto de mira especial de **«Star Wars. Episodio 1: Racer»**, la nueva creación de LucasArts, para que pongas a prueba tus reflejos en una trepidante carrera.
- Te desvelamos el **"as"** que **Sony** guarda en la manga. La próxima generación de consolas empieza a tomar forma.
- **Microsoft** sigue en el carro de la estrategia en tiempo real. Presentamos un avance especial del esperado **«Age of Empires 2»**.
- **Patas Arriba** con todas las claves para llegar al final de dos de los programas más demandados por todos los adictos: **«Resident Evil 2»** y **«Baldur's Gate»**.
- **«Lands of Lore III»**, un Megajuego que consolida una saga de juegos de rol para PC.
- Nueva sección: **ZONA ARCADE**. Lo que todos los adictos a los juegos de acción estabais esperando. Un recorrido por el mundo de los arcades 3D, simuladores deportivos, juegos de consolas...
- Y, como siempre, las secciones habituales repletas de grandes novedades, en nuestras páginas sólo para adictos.



Todos los meses un CD-ROM exclusivo con las más apasionantes DEMOS del mercado, además de la sección de PREVIEWS con los juegos que están a punto de ver la luz, la sección de ocio con PELÍCULAS que se estrenarán en breve, PARCHES para tus juegos favoritos y un largo etcétera.

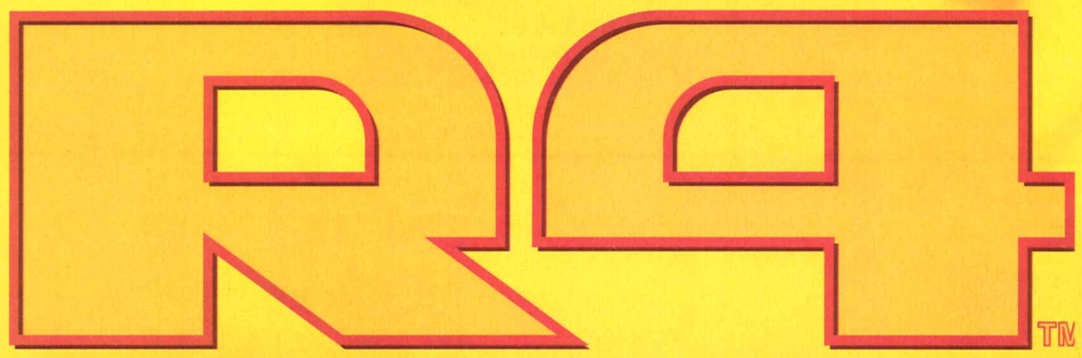
y además:

Micromanía On Line www.hobbypress.es/micromania el único web **sólo para adictos**

Micromanía + CD-ROM por sólo **650** ptas.



Sácale el máximo partido a...



RIDGE RACER TYPE 4

Grand Prix

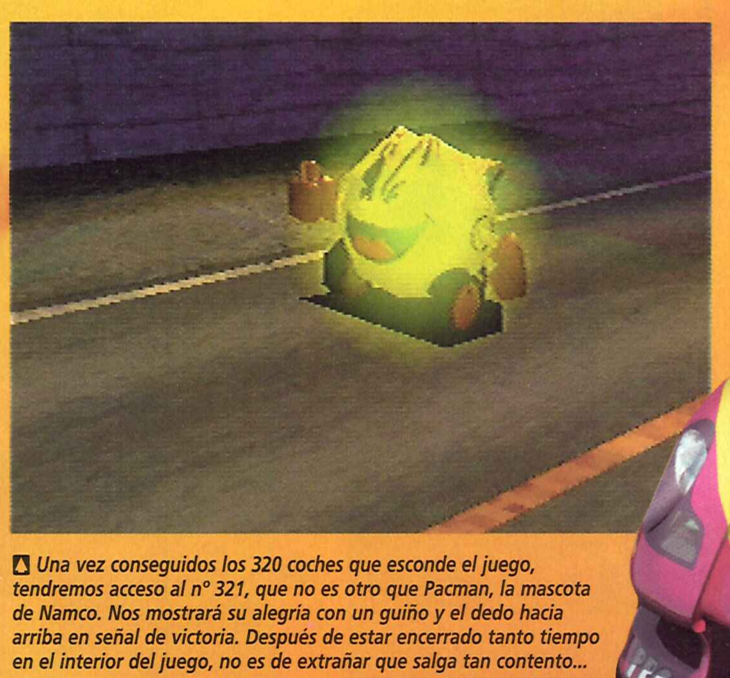
El modo principal del juego es el Grand Prix. Aquí es donde se consiguen todos los coches. Consta de ocho circuitos que se dividen en tres etapas:

- **1ª etapa:** Circuitos 1y 2. Posición requerida: Entre los tres primeros.
- **2ª etapa:** Circuitos 3 y4. Posición requerida: 1ª ó 2ª posición.
- **3ª etapa:** Circuitos 5,6,7 y 8. Posición requerida: Únicamente primero.

Al finalizar una etapa nos darán un nuevo coche, dependiendo de la posición que obtengamos. Con la tabla que os hemos confeccionado podréis saber qué modelo os darán.

Una vez que acabemos el Grand Prix, saldrá un nuevo modo de juego denominado extra trial. Consiste en un duelo contra el coche más potente de cada fabricante, si conseguimos ganarle podremos acceder a él (más adelante os explicaremos cómo ganarles).

Para conseguir todos los modelos de coches (320), tendremos que terminar el Grand Prix combinando todos los equipos y fabricantes. Sólo cuando logremos los 320 coches podremos acceder al último modelo: PAC-MAN.



Una vez conseguidos los 320 coches que esconde el juego, tendremos acceso al nº 321, que no es otro que Pacman, la mascota de Namco. Nos mostrará su alegría con un guiño y el dedo hacia arriba en señal de victoria. Después de estar encerrado tanto tiempo en el interior del juego, no es de extrañar que salga tan contento...

Equipos

Los equipos representan el nivel de dificultad del juego. Hay 4:

RACING CLUB MICRO MOUSE MAPPY (Fácil)
Sus coches tienen la mejor maniobrabilidad y son los que menor velocidad alcanzan, por lo que se convierten en la mejor opción para empezar.

PAC RACING CLUB (Normal)
Al igual que el anterior, siguen ofreciendo muy buena maniobrabilidad, pero tienen una velocidad ligeramente superior, lo que les hace ser más competitivos.

RACING TEAM SOLVALOU (Difícil)
La aceleración es la característica más reseñable del equipo italiano, aparte, por supuesto, de ofrecer unas velocidades punta bastante elevadas.

DIG RACING TEAM (Experto)
El recorrido de sus marchas es bastante largo si lo comparamos con la velocidad que alcanzan, por lo que tienen una aceleración menor que el Racing Team Solvalou. Por esta razón son los más difíciles de conducir.

Fabricantes

Dentro de los fabricantes se diferencian dos tipos de forma de conducción:

DRIFTS (Assoluto y Lizard)
GRIPS (Age Solo y Terrazi)

Los "Drifts" derrapan y los "Grips" se agarran. Más adelante os explicaremos las diferentes técnicas que existen entre la conducción de uno y otro.



- 1º Posición en el 1er circuito
- 1º Posición en el 2º circuito
- 1º Posición en el 3er circuito
- 1º Posición en el 4º circuito

CÓMO CONSEG







UIR TODOS LOS MODELOS

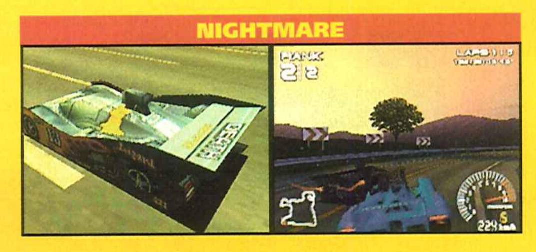
1º Posición en el 5º circuito
1º Posición en el 6º circuito
1º Posición en el 7º circuito
1º Posición en el 8º circuito





MODELOS ESPECIALES: CÓMO GANARLOS





Tendrás que elegir un coche del mismo fabricante que el modelo especial. Elige siempre el modelo 19 (si lo has conseguido) y el equipo Dig Racing Team (experto).
Al jugar en el nivel experto conseguirás una mayor velocidad en tu coche.
Activar la vista interior se hace casi obligatorio, puesto que de esta manera tendremos acceso al espejo retrovisor. Y es que en el espejo retrovisor está una de las claves para ganar a estas máquinas. Una vez que hayas conseguido situarte en cabeza, estate atento al retrovisor, y si ves que se acerca tu rival con peligro, interponte en su camino. Le harás perder velocidad y el empujón te beneficiará a ti. Esta técnica era la utilizada en las primeras entregas de Ridge Racer, en donde se destapaba como la única manera de vencer a los famosos coches ocultos (el blanco y el negro).





CONSEJOS GENERALES DE CONDUCCIÓN

1 La utilización de las marchas manuales se hace imprescindible por dos motivos: «RRT4» es un juego con continuos cambios de rasante, lo que nos obliga cambiar a relaciones más cortas de velocidad para que el coche no se ahoge. Si le damos la responsabilidad de efectuar estos cambios a la máquina, no lo hará con la misma precisión que lo podemos hacer nosotros y perderemos unos segundos muy valiosos.

El segundo motivo es que la velocidad que se alcanza con el cambio manual es ligeramente superior a la que se alcanza con el cambio automático.

2 Es importante que hagamos una buena salida inicial. Para conseguir la mejor, sigue nuestros consejos:

Cambios automáticos: Cuando empiece la cuenta atrás, intenta mantener la aguja de las revoluciones entre el 6 y el 7 (dentro del color amarillo). Esto puede variar de un coche a otro, ya que hay coches que tienen más revoluciones que otros. Nunca lo subas a tope (en el color rojo) porque patinaría y perderías mucho tiempo.

Cambios manuales: Con los cambios manuales la cosa se simplifica bastante. Pisa a tope el acelerador, subiendo las revoluciones al máximo. Tan pronto den la salida, cambia rápidamente a segunda. Mientras más rápido hagas el cambio, más segundos ganarás.

3 Dependiendo del fabricante de coches que elijas, el comportamiento de estos a la hora de coger las curvas será distinto. Hay dos tipos:

Drifts: Se basan fundamentalmente en el uso del derrape. Para efectuarlo con éxito sigue estos consejos:

Un poco antes de entrar en la curva, suelta el acelerador. Una vez dentro de la curva, pisa el acelerador y tu coche empezará a derrapar (un sonido más agudo te lo indica). Enfílalo por medio de contravolantes hacia la salida de la curva y pisa firmemente el acelerador. Si en este proceso tu coche baja de revoluciones cambia a una relación de velocidad más corta.

Grips: Aunque su conducción se hace más asequible, puesto que se agarran al asfalto sin provocar el derrape, también requieren una técnica: el sobrevirado.

Cuando entramos en una curva velozmente y giramos al máximo, puede llegar un momento en el que irremediablemente nos choquemos (cuanto más cerrada sea la curva, más probabilidades).

Para evitarlo tendremos que sobrevirar: pisando y soltando el acelerador dentro de la curva, haremos que la parte trasera del coche gire más que la delantera (también habrá una pérdida momentánea de tracción), con lo cual conseguiremos un giro más cerrado. Utilizar este sistema en las curvas más largas.

Si la curva es muy cerrada, es preferible que dejes de acelerar por completo para que la dirección de tu coche gane los grados suficientes, y, si es necesario, cambia a una marcha más corta.

4 **Oversliding**. En los coches muy potentes (Drifts, nivel 04) hay veces que al entrar en una curva derrapando, el coche empieza a patinar, las revoluciones suben al tope y se vuelve incontrolable. Esto es lo que se denomina Oversliding.

Cuando te ocurra (oirás un estridente sonido) deja de acelerar y espera a que el coche se agarre de nuevo. En cuanto esto ocurra, cambia a una velocidad más corta y acelera.

5 Es primordial que oigas perfectamente el sonido del motor de tu coche. Por defecto, la música viene muy alta. Bájala un poco.

6 En los cambios muy acentuados de rasante, tu coche volará durante unos segundos. No aceleres en el aire, subirás innecesariamente las revoluciones de tu coche y al llegar al suelo te será más difícil controlarle.

7 Ten mucho cuidado con los movimientos de los coches rivales, harán lo imposible por interponerse en tu camino.
De todas maneras, si te fijas bien te darás cuenta de que sus movimientos son siempre los mismos, sólo cambia la velocidad con la que se mueven. Aprovecha las entradas en las curvas para adelantarlos, es donde más flojean.

8 Pon atención a las señalizaciones de la carretera, son de gran ayuda para diferenciar las curvas complicadas.

9 Curiosidades. En las repeticiones pulsa el triángulo, los coches dejarán una estela. Con esta estela activada, pulsa R2 (activa un filtro de color), L2 (lo desactiva), L1/R1 (cambia el color del filtro).

En el menú de los coches pulsa L1/R1, y verás cómo los coches mueven sus ruedas.

LAS CURVAS MÁS PELIGROSAS

CIRCUITO 1

Para saber hacia dónde gira la curva, fíjate en el punto rojo del circuito de abajo. Esa es tu posición en el circuito.



Esta curva no es complicada, pero la velocidad que llevarás a la entrada del tunel, te obligará a derrapar.



Atención a las indicaciones de las flechas, son muy útiles para calcular la magnitud de la curva. Curva peligrosa.

CIRCUITO 2



En esta curva se hace necesario el uso del derrape si vuestro coche es "Drift", o desacelerar, si es "Grip".



Llegamos a la curva más cerrada de este circuito. Adelántate a ella utilizando el derrape o te chocarás.



Si coges adecuadamente este zig-zag (siempre por el interior de la curva), más tarde lo agradecerás.



Una buena entrada en las curvas siempre conlleva a una buena salida. Este es el caso más elocuente de ello.

CIRCUITO 3



La escasa visibilidad te puede perjudicar. Una mirada a la señal de peligro y un poco de atención será suficiente.



A estas alturas, los coches cogen bastante velocidad. Curvas en un principio fáciles (como ésta) se complican.



Cuidado, que aunque no es muy cerrada tiene sus complicaciones. Suelta el acelerador y derrapa.



Aprovecha el ancho de la calzada en esta parte. No te importe salirte: tu velocidad no se verá disminuida.

CIRCUITO 4



Entra con fuerza, suelta el acelerador, y a la altura de la señal corta la curva y derrapa. No deberías tener problemas.



Posiblemente, la curva más complicada de todo el juego. Es muy cerrada, por lo que deberás anticiparte a ella.



Dos opciones; efectúa un doble derrape, o pégate lo más que puedas al interior de las curvas. No es difícil.



Acelera a tope, bien pegado a la derecha. Desde este punto hasta la próxima curva no tendrás complicaciones.

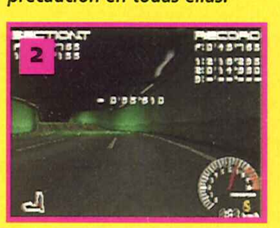


El último escollo de este circuito. Sálvalo con un buen derrape y centra el coche en la salida hacia la meta final.

CIRCUITO 5



Este circuito tiene pocas curvas, pero la velocidad de los coches te obligará a tener precaución en todas ellas.



La poca visibilidad en los túneles pone las cosas más difíciles. Cuidado, que esta curva engaña.



La anchura de la calzada te permite pegar derrapes de auténtico lujo. Aquí tienes un buen lugar para hacerlo.



Esta última curva es similar a la anterior, pero la velocidad a la que entramos es un poco más elevada. Pon atención.

CIRCUITO 6



La dificultad de los últimos circuitos se ve aumentada por las velocidades que alcanzan los coches.



El estado de este tramo de la carretera no supondrá una dificultad adicional ya que no influye en la conducción.



Una vez pasada esta curva, no deberías tener problemas hasta llegar a la línea de meta. Aprovecha y corre.

CIRCUITO 7

El circuito más difícil del juego. Las curvas cerradas y la potencia de los últimos modelos os lo pondrán difícil



Aquí se juntan todas las complicaciones posibles; curva cerrada, calzada estrecha y velocidad alta.

Las flechas te indican la dificultad de la curva. A estas alturas ya sabrás coger sin problemas esta curva.



La complicación de este descenso es que se suceden las curvas una detrás de otra. Pon todos tus sentidos.



Esta curva abierta, parece no tener ninguna dificultad, pero tendremos que utilizar un pequeño derrape al final.

CIRCUITO 8



Circuito puramente de velocidad. Olvídate de los derrapes y frenazos. Aquí sólo vale correr y correr.



La única dificultad nos la pondrán los vehículos rivales. Mucho cuidado: un mínimo descuido sería fatal.



STAR WARS ROGUE SQUADRON

Fase 1: Ambush at mos eisley





Destruye los Droids uno por uno. Si te hace falta, frena para que reciban más disparos en menos recorrido (1 y 2). Wedge manda mensajes por radio pidiendo ayuda, pero no le hagas mucho caso, ya que lo hace en muchas de las fases y no pasa nada por no ir a ayudarle. Para destruir más fácilmente a los Tie Bombers que vienen después, aléjate del sector por el que pululan y encáralos desde lejos. Cierra las alas para desplazarte más rápidamente a los lugares atacados por los Bombers. Cuando te hayas cargado el segundo trío, habrás terminado la fase.

> TRUCO
> Entra describiendo un círculo en las hondonadas donde están los Droids. La mayoría de ellos están dispuestos en círculo.

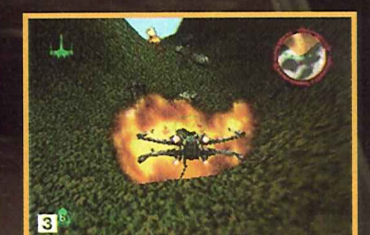
CONSEJOS GENERALES

- Siempre que te encuentres algo perdido haz caso del radar. En las últimas fases puede que no te lleve al sitio adecuado, pero sí al objetivo.
- Las fases son de protección o destrucción. En las primeras el peligro lo traen los Tie Bombers, que destrozan rápidamente nuestros objetos a proteger, así que, elimínalos los primeros. En las de destrucción, las torretas laser deben ser los primeros enemigos a despachar debido a su condenada puntería. Mantén estas prioridades y reducirás el daño de tu nave.
- Cada vez que te toque manejar una nueva nave, practica sin intentar los objetivos de la fase. Hazte con su velocidad, botones extra y maniobrabilidad. Evita que te quiten vidas mediante un oportuno reseteo.

Fase 2: Rendezvous on Barkesh







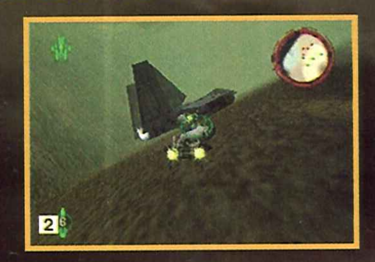


Nuestro objetivo es escoltar el convoy, así que iremos acompañándolo durante toda la fase. Cárgate 4 Droids (1), continúa de frente hasta ver una base con personitas, no dispares y gira a la derecha hasta ver otra vez el convoy (2). Destroza los 5 Droids que tienes a la vista. Gira a la derecha, entre las montañas, y destroza a los 2 AT-ST disparándoles a la cabeza (3). Vuela hacia la cola del convoy y elimina los Bombers lo más rápidamente posible, empezando por los que estén sobre el convoy. Vuela hacia la parte delantera y destroza los enemigos que te encuentres (sobre todo los AT-ST, si no conseguiste cargártelos antes). Elimina a los que bloquean el camino, con los misiles si hace falta, y da buena cuenta de los últimos Bombers (4) aprovechando la poca velocidad de sus giros. Hecho.

> TRUCO
> Elimina todas las torretas láser que encuentres en la ruta, y será difícil que pierdas algún módulo del convoy.

Fase 3: The Search for Nonnah











La nave Nonnah puede estar situada en tres lugares. Si quieres encontrarla tú, uno de ellos está girando a la izquierda unos 90 grados y todo recto. Si no, elimina unos Droids, Interceptors y Bombers mientras esperas a que alguien comunique su ubicación. Vuela hacia allí con el acelerador pulsado. Verás una nave del imperio descargando 4 AT-ST (1). Haz vuelos rasantes y despáchalos junto con las torretas móviles que encuentres (2). Tras la escena, ve a por los Bombers, luego destroza los AT-PT y torretas restantes. Cuando la nave de rescate despega (3), debemos acompañarla y eliminar de 15 a 20 naves (Bombers, Interceptors y Fighters) para concluir la fase (4 y 5). Ataca desde fuera y persigue a cada uno de ellos hasta defenestrarlo.

> TRUCO
> Si disparas a la nave que descarga los AT-ST, se aumentará tu porcentaje de acierto en disparo.

Cómo acabar con El Imperio

Fase 4: Defection at Corelia

En esta fase nos meten prisa desde el comienzo. Es uno de los niveles más difíciles del juego, así que lo explicaremos objetivo por objetivo.





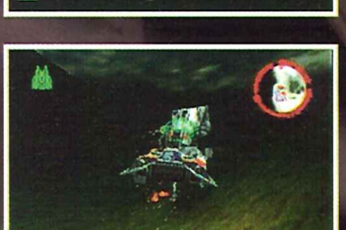
1. INVESTIGAR SEÑALES NO IDENTIFICADAS
Tras cinco segundos de tranquilidad total, encamínate hacia donde indica el radar con el acelerador pulsado y elimina a los Droids que te están esperando (1). Dirígete a la ciudad antes de que te lo sugieran a gritos radiofónicos (2).

2. PROTEGER THE CAPITAL TOWER
Es el objetivo principal de la fase. No podremos resolverlo hasta que hayamos completado satisfactoriamente el siguiente, pero comienza en el momento en que llegamos a la torre en cuestión. Varios Bombers están haciendo sus cositas sobre la torre (1), así que los eliminaremos persiguiéndolos uno por uno (2), lo más rápidamente posible, y teniendo máximo cuidado en no pegárnosla contra el edificio, cosa fácil (lo de pegársela).



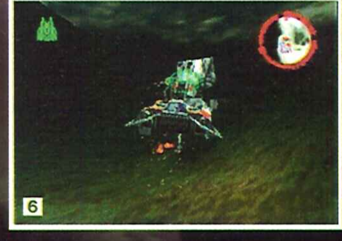


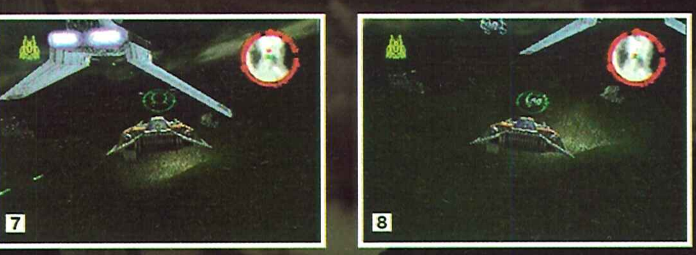










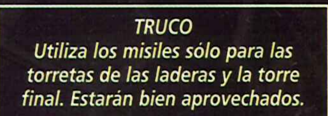




3. PROTEGER THE TECH CENTER
Sigue el radar hacia el centro tecnológico (1). Si quieres, puedes desviarte para eliminar algún enemigo en forma de torreta entre los edificios intermedios, porque hasta que no llegamos a ver el centro tecnológico, nadie lo ataca. Elimina los Bombers con la misma técnica del objetivo anterior, y luego unos Tie normales. Llega el Halcón milenario y te ayuda un poquito. Hasta luego. Vuelve a la Capital Tower y verás un AT-AT acercándose. Engánchate con el cable (2) y dale tres vueltas (3, sí). Tras la morrada (4), mata dos escurridizos Ties y descansa mientras ves la escena. Date una vuelta por la torre y dispara a los soldados de a pie (5). Verás dos AT-ST. Elimínalos describiendo círculos alrededor de cada uno con el freno pulsado. ¡Mi madre! ¡Viene otro AT-AT! (6) Antes de enrollarte con él, destroza las pequeñas construcciones cercanas para conseguir los Bonus. Engancha el cable al AT-AT y hazle la zancadilla. Cuando las naves amigas despegan (7), sólo debemos protegerlas de 6 Tie (8) normales que quieren fastidiar como sea. Elimínalos sin alejarte demasiado de las naves y fase conclusa (9).

Fase 5: Liberation of Gerrard V

Comienza por cargarte la torreta que tienes a la vista al empezar (1), para después girar a la derecha y darle lo mismo a la siguiente. Elévate, gira a la izquierda y cuélate entre los dos edificios (2) para destruir la torreta sobre la azotea. Aprovecha el tirón para disparar a la torreta de enfrente, sobre la ladera de la montaña, y sigue hacia la derecha para destruir otras tres. Ve hacia la torre central de las construcciones para la siguiente, en la azotea (3), otra en el suelo, también por el centro (4), y la última en el tejado del edificio de la esquina de la izquierda. Cambio de zona. Por el camino, elimina las torretas laser y lanzamisiles que puedas (no hace falta eliminar todas) y los Tie Fighters pulsando el acelerador cuando estés tras ellos y soltándolo en los giros. Verás una torre separada de los demás edificios. Envíale tres misiles (5) con mucho cariño, y fin de la fase.



TRUCO
Utiliza los misiles sólo para las torretas de las laderas y la torre final. Estarán bien aprovechados.













MEDALLAS DE ORO

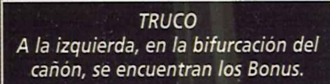
Aquí tienes todos los parámetros con las condiciones para obtener la medalla de oro de cada fase.

Fase	Tiempo	Enemigos	Acierto	Salvados	Bonus
FASE 1	3:00	31	15%	50	0
FASE 2	5:45	30	40%	19	0
FASE 3	10:00	38	20%	1	0
FASE 4	10:00	50	20%	95	1
FASE 5	5:15	33	30%	6	1
FASE 6	6:00	45	40%	7	1
FASE 7	6:30	80	45%	0	1
FASE 8	6:00	65	60%	0	0
FASE 9	4:30	26	40%	5	0
FASE 10	10:30	103	40%	35	1
FASE 11	7:00	90	70%	1	1
FASE 12	6:30	65	25%	7	1
FASE 13	5:45	35	20%	4	1
FASE 14	4:00	40	75%	0	1
FASE 15	3:00	31	15%	50	0
FASE 16	7:00	24	25%	87	0

Fase 6: The Jade Moon

En este nivel debes hacer caso del radar en todo momento. Llevando un buen ritmo de aniquilación de enemigos, no tendrás ningún problema. Pasada la primera colina, verás unos edificios y un AT-PT. Da cuenta de ellos y sigue para encontrarte con 3 AT-PT, el escudo de energía y tres torretas laser (1) que lo rodean. Destrúyelo todo, menos el escudo, que no se deja, y ve hacia la zona del comienzo para entrar en el cañón. En la bifurcación, elimina la torreta del suelo (2) y ve a la derecha. Elimina las torretas, el AT-ST y los edificios por este orden, dejando el generador (3) para el final. Una vez reventado, vuelve hasta donde estuvo el escudo (4) por la parte superior del cañón, eliminando torretas si te place (no es necesario). Destruye los cuatro AT-PT (cuidado con el de la hondonada) y los edificios (5). Ahora toca eliminar primero a los Bombers y luego a los Interceptors. Persíguelos sin alejarte mucho de tus aliados. Elimina los Fighters, y fin de la misión.




TRUCO
A la izquierda, en la bifurcación del cañón, se encuentran los Bonus.

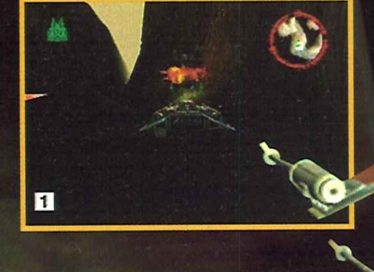


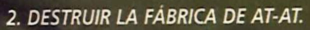


Fase 7: Imperial Construction Yards

Otro nivel candidato al más difícil del juego.

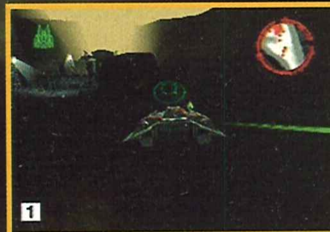
1. APROXIMARSE A LA BASE SIN SER DETECTADO.
Para evitar los radares, vuela siempre por debajo del plano horizontal del radar o, como mucho, a su mismo nivel. El más difícil es el de la cerradísima curva hacia la derecha. Entra por la izquierda con ambos frenos pulsados (Z y R) y girando a la derecha. Roza la pequeña elevación si es menester, pero no sobrepases la altura del radar. Empieza a disparar justo antes de la elevación y no sueltes el botón hasta que reviente, el condenado (1). Los demás son fáciles de eliminar si mantenemos el freno pulsado y disparamos desde que los tenemos a tiro.



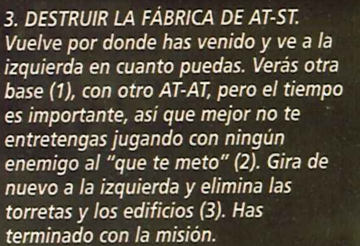


2. DESTRUIR LA FÁBRICA DE AT-AT.
La fábrica tiene cuatro bases, pero sólo debes eliminar la de AT-AT y AT-ST. Para la primera, sigue recto después de haber eliminado el último radar y cuélate a la izquierda de la montaña que viene de frente. Coge el camino de la izquierda. Ya estás en la fábrica (1). Elimina las torretas para no correr peligro y destroza, si quieres, los demás enemigos (mejor deja al AT-AT). Lo importante son las 3 construcciones (2)


TRUCO
En una de las bases que no es necesario destruir, en una de sus esquinas, hay un edificio que, al destruirlo, libera los Bonus.







3. DESTRUIR LA FÁBRICA DE AT-ST.
Vuelve por donde has venido y ve a la izquierda en cuanto puedas. Verás otra base (1), con otro AT-AT, pero el tiempo es importante, así que mejor no te entretengas jugando con ningún enemigo al "que te meto" (2). Gira de nuevo a la izquierda y elimina las torretas y los edificios (3). Has terminado con la misión.







Fase 8: Assault on Kile II

Esta fase es un galimatías de giros y bombazos. Para empezar, gira al a derecha cuando llegues a la bifurcación, y a la izquierda en la siguiente. Elimina las torretas y sigue por la derecha (1 y 2). Tras otro giro a la derecha verás el Spaceport y algunos Tie. Destrúyelo todo (3 y 4), incluyendo los TIe. Vuelve por el cañón y gira a la derecha cuando tengas oportunidad. Tras un pronunciado viraje, verás las barracas de soldados (5), de los que damos fácilmente cuenta sin tener que utilizar las bombas. Vuelve al cañón y gira a la izquierda en la bifurcación. El centro de comunicaciones está a la vista (6). Elimina primero las torretas, luego los radares, y finalmente las construcciones que quedan en pie.

> TRUCO
> Cuando estés destruyendo las barracas de soldados, levanta el morro y verás naves de evacuación. Dispara sobre ellas y gana acierto en disparos.

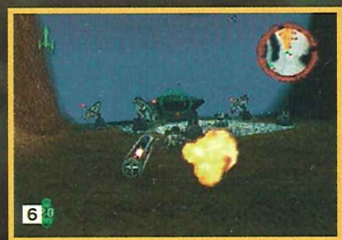




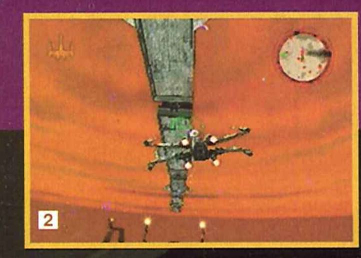










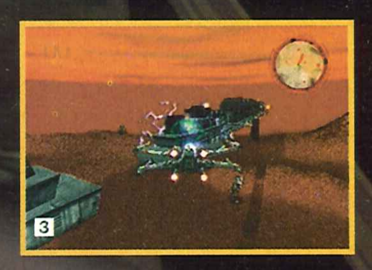


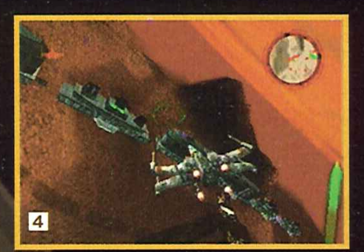
Fase 9: Rescue on Kessel

Nada más comenzar, revienta los dos edificios, la torreta y el AT-ST sólo si quieres, porque puedes ir "to p'alante" (1), que no pasa nada. El tren tiene unos cuantos vagones con torretas que nos disparan certeramente. No hay que utilizar el disparo normal, sino el secundario, que aunque parezca que no hace nada, está inutilizando mediante iones los vagones a los que dispares (2). Tus primeros objetivos son los vagones con torretas (3), luego los demás. Cuando te queden tres vagones por ionizar, el tren perderá velocidad. Aprovecha y cárgate todos los enemigos terrestres que puedas.



> TRUCO
> Haz perpendiculares a la trayectoria del tren disparando a los enemigos terrestres cada vez que gires (4). Ganas tiempo y puntuación.

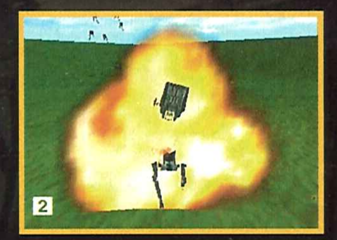




PASSWORDS

- *DEADDACK: Podrás jugar en cualquiera de las fases, incluidas las secretas.*
- *FARMBOY: Puedes jugar con el Halcón Milenario en cualquier fase.*
- *MAESTRO: Abre un menú para escuchar las melodías del juego.*
- *CREDITS: Está bastante claro. Vanidad de programador a manta.*
- *CHICKEN: Abre una minifase en la que controlas un Walker.*
- *TOUGHGUY: Tienes las armas a máximo nivel al empezar la fase.*
- *IGIVEUP: Vidas infinitas.*
- *ACE: Máximo nivel de dificultad.*
- *KOELSCH: Da acceso al V-Wing de los Domingos. Ahora es un Cadillac.*
- *DIRECTOR: Puedes ver todas las secuencias.*
- *HARDROCK: La pantalla de presentación sufre un ligero cambio capilar.*
- *TIEDUP: Puedes jugar con un Tie Interceptor, escondido tras el Halcón Milenario en el hangar.*





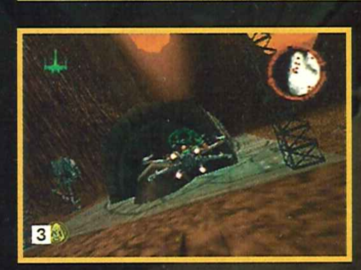
Fase 10: Prisons on Kessel

Cuando comiences la misión, mantén el rumbo (1) hasta destruir 3 Droids. No te alejes de la nave de Madine mientras das cuenta de los 3 Interceptors. Para reventar el generador, sigue al radar(2 y 3). Sigue de nuevo al radar, que te lleva hasta la nave aterrizando, y destruye las torretas y los Tie que hacen peligrar la integridad de tu aliado. SIgue a la nave, que vuelve a volar hasta los siguientes edificios, protegiéndola por el camino mediante la eliminación de los enemigos que se crucen. Elimina los 2 AT-ST. En la tercera parada, elimina las torretas (4), y los Fighters que acosan la nave en el vuelo final.

> TRUCO
> En la segunda base, en uno de los edificios, se esconde el item de Bonus.











Guías

Fase 11: Battle Above Taloraan

Los contenedores que debes destruir son los del símbolo blanco y rojo (1). Los de las bandas azules, ni los mires, que son construcciones civiles. Para moverte, fíate del radar, y en cada isla, lo mejor que puedes hacer es pasar unas cuantas veces a poca velocidad para eliminar los contenedores exteriores primero, los interiores después (2) y, por último, los de la plataforma superior. Ayuda a tus compañeros a destrozar Fighters e Interceptors sólo si vas bien de tiempo (3, 4 y 5), acelerando cuanto puedas.

TRUCO
Los bonus se encuentran en una ciudad (6) algo más elevada que la última isla. Si vas a por la medalla, coge los misiles antes de comenzar a destrozar contenedores.


1


2


3


4


5


6

Fase 12: Escape from Fest

Salir de este nivel indemne es casi imposible. A ver si podemos ayudar en algo.

1. LIBERAR LOS AT-PT
Gira unos 45° a la derecha nada más empezar para llegar a la zona del generador y reventar 2 torretas laser ala derecha y 2 a la izquierda. Ve hacia la zona de los 3 AT-PT (te guía el radar) y liate con al AT-AT lo más rápidamente posible (1). Enfila hacia la pared que tienes a la vista, pero no la destruyas, pasa por encima (2) y engancha al AT-AT. Otro que se cree en suelo santo (3). Destruye el muro (4), corre hacia el generador y hazlo explotar.

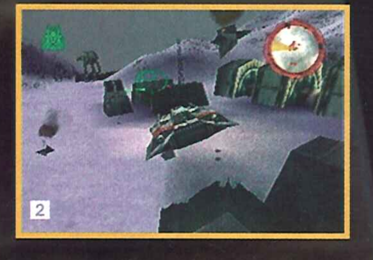
TRUCO
Pasando la montaña donde eliminamos el primer AT-ST, se esconde el item de Bonus.

2. ESCOLTAR LOS AT-PT A LA ZONA DE ATERRIZAJE.
Vuelve a la zona de los AT-PT y adelántate a su ruta destruyendo torretas móviles (1). Destruye al AT-AT que se acerca (2). Vuelve y termina con las torretas móviles que quedasen. Acompaña a buen paso a los AT-PT amigos (3) intentando destruir cuantas torretas laser puedas. Elimina algún Tie si te place. ¿Ya están subiendo a la nave de rescate? Vale.


1


1


2


2


3


3

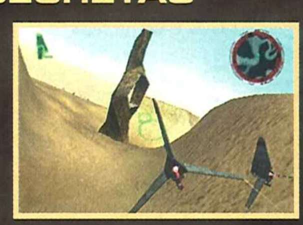

4

3. DESTRUIR THE IMPERIAL RESEARCH FACILITY.
¿Cómo que no reventaste el generador? Hazlo rápido y recuerda por dónde has ido. Vuelve a la construcción que estaba protegida por el escudo (1). Tu primer objetivo es el bunker. Luego, el edificio principal. Ya está, hombre.


1

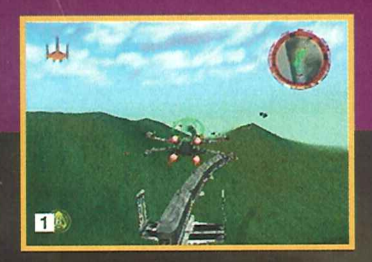
FASES SECRETAS

BEEGARS CANYON
La fase de los cañones es una carrera entre pilotos rebeldes en la que no podemos salirnos del cañón.
Las medallas de esta minifase se consiguen llegando en diferentes puestos. Busca atajos y gana a Wedge, entonces obtendrás la de Oro.



DEATH STAR TRENCH
En el pasillo de la Estrella de la Muerte encontramos montones de enemigos por el suelo, y obstáculos en las paredes. Para conseguir el oro, elimina al menos 20 enemigos, cierra las alas y avanza muy rápido. Hacia el final, cuando cae Wedge, abre las alas y destroza lo que puedas antes de disparar el misil al agujerillo más famoso de la ciencia ficción.







Fase 13: **Blockade of Chandrila**

Esta fase también se merece una mención especial. Vamos a ello.
1. ESCOLTAR Y PROTEGER EL TREN DE CARGA.
2. PROTEGER LA CIUDAD.
La misión se presenta con objetivos de protección, pero se torna en destrucción masiva al poco tiempo de comenzar debido a la cantidad de enemigos a eliminar. Nada más aparecer en la cola del tren (1), acelera y desmonta los Bombers (primero) e Interceptors que se acercan al tren por la cabeza. Decelera y vuelve a la cola para los traicioneros Tie (2), utilizando las mismas preferencias de destrucción. No te alejes. Vuelve a dar media vuelta y despedaza el resto de TIe (3). Si pierdes algún módulo del tren, no te preocupes, basta con salvar una pequeña parte del tren para completar la misión. Después de la escena (4), cierra las alas y enfila hacia la otra punta de la ciudad (5), donde te esperan algunos Bombers (6) (los de la escena). Elimina los que puedas (con dos o tres basta) para ver la siguiente escena. Ve hacia la esquina que está recibiendo el ataque de los AT-ST (esas alitas) y atácalos con vuelos rasantes a poca velocidad y utilizando el arma secundaria si tardas mucho (7). Otra escena te muestra una manada de Tie Bombers (8) e Interceptors acercándose. Con eliminar nueve de ellos, habrás terminado la fase.

TRUCO
Si en el primer vuelo de alas plegadas te desvías un poquito a la derecha de la ciudad, verás un AT-ST solitario. Destrúyelo y obtendrás los Bonus.



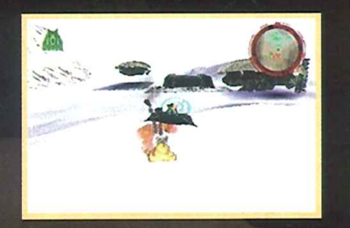








BATTLE OF HOTH
Esta fase es casi como una normal. Tiene tres objetivos, y para cumplirlos, debes machacar los 10 Droids del comienzo, ir hacia uno de los AT-ST y eliminarlo junto con los soldaditos. Para defender el generador, tira los AT-AT, pasa por encima de la pared de hielo y elimina todos los AT-ST y los soldados imperiales.



Fase 14: **Raid on Sullust**

Bueno, esta es la última fase verdaderamente complicada del juego. Es difícil sobrevivir, así que ve con cuidado.

1. DESTRUIR LOS TRANSMISORES.
Los transmisores son esas cositas marrones y feas acompañadas por dos torretas. Destruye primero éstas, especialmente las lanzamisiles, que tienen una increible puntería. Aprovecha para bombardear cada uno de los transmisores (1), que están dispuestos en círculo. Escoge trayectorias que no se metan entre las torretas laser desperdigadas por el escenario (2), e intenta describir una espiral desde las montañas hasta el condensador (3). Una vez exterminados los lanzamisiles, empieza con las torretas laser (4). Haz el mismo recorrido y aprovecha para bombardear los transmisores que queden. Si tras eliminar las torretas laser te queda alguno, termina de una vez con ellos y habrás desactivado el escudo (5).



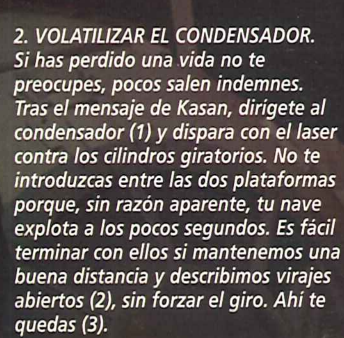








2. VOLATILIZAR EL CONDENSADOR.
Si has perdido una vida no te preocupes, pocos salen indemnes. Tras el mensaje de Kasan, dirigete al condensador (1) y dispara con el laser contra los cilindros giratorios. No te introduzcas entre las dos plataformas porque, sin razón aparente, tu nave explota a los pocos segundos. Es fácil terminar con ellos si mantenemos una buena distancia y describimos virajes abiertos (2), sin forzar el giro. Ahí te quedas (3).







TRUCO
Pegado a la pared de la parte exterior (4) existe una construcción acompañada por cuatro torretas. Contiene los Bonus de este nivel.





Guías

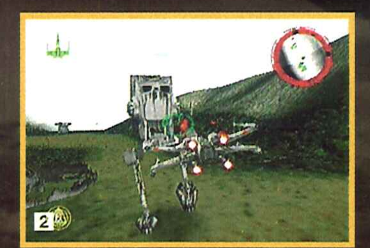
Fase 15: Moff Serdon's Revenge

Este nivel es más largo que difícil. Empieza cargándote la torreta de enfrente y entra en el primer sector de la base. Recuerda que los contenedores con el símbolo rebelde no deben ser dañados (1). Elimina las torretas y los AT-ST (2) que disparan contra ti y a los Fighters que puedan aparecer. Utiliza el radar y ve destruyendo las torretas y edificios (3) que remarque en tu recorrido por los diez sectores que forman esta fase. La rapidez es esencial, ya que los enemigos terrestres se dedican a disparar contenedores Bacta si no te tienen a tiro. Una vez eliminados los objetivos terrestres verás venir una decena de Interceptors (4). Elimínalos con tu técnica de persecución (síguelos uno por uno). Ahora ves venir la nave de Moff Serdon, que es un piloto al que hay que tener miedo dada su habilidad. Aquí, sencillamente, hay que ser bueno pilotando. Utiliza la rotación del X-Wing para esquivar disparos sin perder el objetivo (6), y utiliza los misiles en las ocasiones de blanco más claras. En una de cada tres pasadas, la nave de Moff se eleva hasta un nivel de altitud imposible de alcanzar por nuestra nave. Es un buen momento para levantar el morro y ponerle a consomé (7). Muy bien (8).

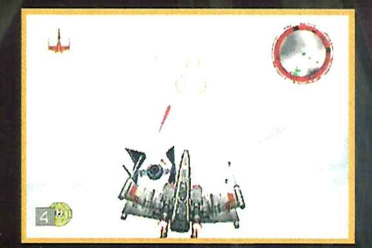


TRUCO
Los Bonus están entre dos contenedores en uno de los sectores del primer objetivo (3). Los misiles que proporciona llevan escrito Moff Serdon.

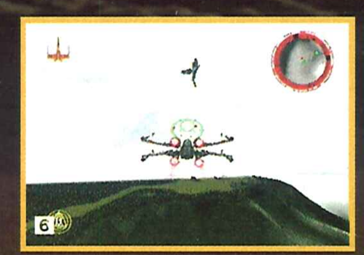


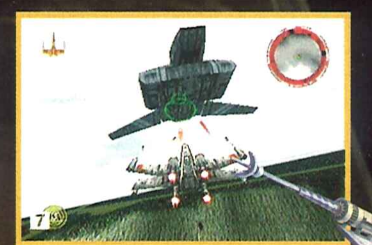








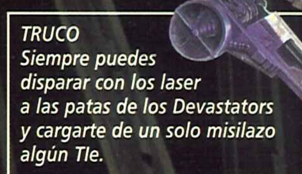






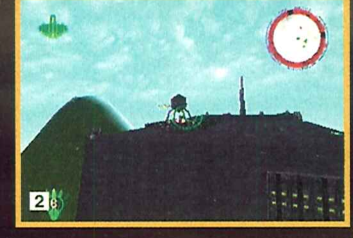
Fase 16: Battle of Calamari

Larga, devastadora y última fase. Pisa el acelerador y en un decir "atchís" te encuentras con el primer Devastator (1). El truquillo para derribar estas moles está en reventar el protector de escudo, que es la bolita que ostentan en su parte superior (2). Cuando lo hayas hecho, métete debajo de él y desmóntale dos de sus patas a base de misiles, que es más rápido (3). Sal rápidamente de ahí o sabrás lo que siente un platelminto. Haz caso al radar y ve a ayudar a tus compañeros (4). Destroza primero los Bombers, que además son más fáciles de abatir que los Fighters, y termina con éstos últimos persiguiéndolos e incluso utilizando el acelerador. Corre hacia el siguiente Devastator y procede (bolita y dos patas). Vuelve a salir disparado a ayudar a tus compañeros si recibes un mensaje (5). Si te ves con tiempo y eres algo chulito puedes destruir alguna lancha (6). Cuando termines con el segundo Devastator, da cuenta de los numerosos Fighters y Bombers que amenazan la ciudad. Tras dos minutitos de cruenta lucha, a por el tercero (7). Hazle la operación de patas esa que sabes tú, y adiós al último mazacote guerrero. Hola, Bombers, Interceptors y Fighters (8). Como durante toda la fase, intenta cargártelos lo más rápido posible. ¿Lo conseguiste? Pues nada, disfruta el final, buena pieza.



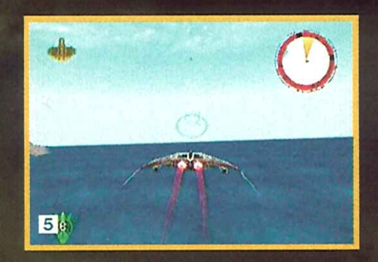
TRUCO
Siempre puedes disparar con los laser a las patas de los Devastators y cargarte de un solo misilazo algún TIe.

















HOBBY PRESS

¿TÚ CONTROLAS, CHAVAL?

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo

SUPER MARIO BROS DX ¡La nueva estrella de Game Boy Color!

PERFECT DARK RESIDENT EVIL 64... Y todos los juegos que estarán en Los Ángeles

REGALAMOS 20 CASTLEVANIA 64

¡POR FIN JUGAMOS CON EL NUEVO STAR WARS! Así será el juego más esperado de Nintendo 64

NOVEDADES Duke Nukem: Zero Hour Monaco GP 2 Flying Dragon

2 POSTERS GIGANTES Castlevania 64 Mario Party

F-1 WGP II ¡Máxima poten...

Guía para disfrutar al máximo de Beetle Adventu...

Pon bajo control tus PARTIDAS SALVADAS con los ADHESIVOS que regalamos para tu CONTROLLER PAK

LAS PARTIDAS DE TU NINTENDO 64 BAJO CONTROL CON 10 ADHESIVOS «CONTROLLER PAK»

POR SÓLO 395 PTAS

Y CONTROLA TUS PASIONES CON LOS AVANCES, GUÍAS Y TRUCOS QUE TE OFRECEMOS ESTE MES:

TODO LO DEBES SABER ACERCA DE STAR WARS: EPISODE 1: RACER • MONTONES DE PANTALLAS Y DATOS DE F-1 WGP II •LA PREVIEW DE GAME BOY COLOR MÁS ESPERADA: SUPER MARIO BROS.DX •GUÍA CON TODOS LOS SECRETOS DE BEETLE ADVENTURE RACING •TRUCOS PARA ALUCINAR CON VIGILANTE 8...





Para conducir como un profesional

COLIN McRAE RALLY





LOS COCHES DE TODOS LOS NIVELES

SEAT IBIZA KIT CAR EVO2

Potencia: 230 cv.
Distancia Ejes: 2440 mm.
Tracción: Delantera
Disponible: Nivel novato



Modelo especialmente destinado para conductores noveles. Mantiene en cualquier tipo de terreno una conducción asequible que se resume en acelerar a tope y sólo soltar el acelerador en las curvas muy cerradas. Una vez que llegues a dominarlo, el buen uso del contravolante te permitirá pasar los tramos sin soltar el acelerador.

SKODA FELICIA KIT CAR

Potencia:240 cv.
Distancia Ejes: 2450 mm.
Tracción: Delantera
Disponible: Nivel novato



El Skoda Felicia se presenta con unas características similares a las del Seat Ibiza, pero es más inestable debido a su menor peso y más alta potencia. La decisión entre uno y otro modelo depende más de vuestros gustos personales que de las prestaciones que ofrecen, ya que las diferencias de comportamiento en el terreno prácticamente son mínimas.

VW GOLF GTI KIT CAR

Potencia: 250 cv.
Distancia Ejes: 2431 mm.
Tracción: Delantera
Disponible: Nivel novato



Dentro de la gama de coches del nivel novato, el Golf GTI Kit Car es el que nos va a exigir una mayor atención y práctica en su conducción. "Nervioso", puede ser perfectamente la palabra que defina las características y cualidades de este modelo, en el que los tumbos de un lado para otro y alguna que otra vuelta de campana están a la orden del día.

RENAULT MAXI MEGANE

Potencia: 250 cv.
Distancia Ejes: 2468 mm.
Tracción: Delantera
Disponible: Nivel novato



El Renault Maxi Megane es el modelo más compensado dentro de los coches de tracción delantera, gracias al equilibrio existente entre la velocidad, agarre y maniobrabilidad que ofrece. Quizás sea un poco lento a la hora de recuperarse de una curva cerrada, pero en conjunto no se ve superado por ningún modelo de su categoría. Con él conseguiréis altas posiciones.

TOYOTA COROLLA WRC

Potencia: 290 cv.
Distancia Ejes: 2465 mm.
Tracción: A las 4 ruedas
Disponible: Nivel intermedio



El Toyota Corolla es el único de los cuatro modelos del nivel intermedio que le puede hacer sombra al Subaru Impreza. En su contra cuenta con una velocidad punta inferior a la del Subaru, lo que por otro lado le hace ser más manejable y estable.
Una vez que conseguimos dominarle, se convierte en un serio aspirante al título final.

MITSUBISHI LANCER E4

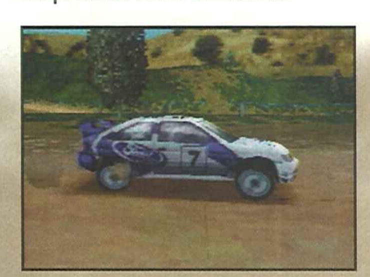
Potencia: 300 cv.
Distancia Ejes: 2500 mm.
Tracción: A las 4 ruedas
Disponible: Nivel intermedio



La conducción del Mitsubishi Lancer es quizás la más asequible dentro de los coches de este nivel. La gran potencia que tiene no se ve reflejada en su máxima velocidad, pero sí en su aceleración, lo que unido a la tracción en las cuatro ruedas, hace que tomemos las curvas con cierta facilidad. Un buen coche para empezar el nivel intermedio.

FORD ESCORT WRC

Potencia: 290 cv.
Distancia Ejes: 2550 mm.
Tracción: A las 4 ruedas
Disponible: Nivel intermedio



De similares características que el Mitsubishi Lancer pero con una menor estabilidad. Al igual que ocurría entre el Seat Ibiza y el Skoda Felicia, la diferencia entre el Ford Escort y el Mitsubishi Lancer es más una cuestión estética que de comportamiento en carretera. Las diferencias que puedan existir entre ellos prácticamente no se notan a la hora de conducirlos.

SUBARU IMPREZA WRC

Potencia: 300 cv.
Distancia Ejes: 2520 mm.
Tracción: A las 4 ruedas
Disponible: Nivel intermedio



El Subaru Impreza es el coche más equilibrado del nivel intermedio. La velocidad que alcanza se ve compensada con el buen agarre en las curvas, debido en gran parte a la tracción en las cuatro ruedas, lo que le convierte en un serio candidato al título. Pero cuidado, requiere una mayor técnica en su conducción dada la gran velocidad que alcanza.

FORD SCORT MK II

Potencia: 160 cv.
Distancia Ejes: 2407 mm.
Tracción: Trasera
Disponible: Nivel Experto



Se obtiene ganando la etapa super especial de Grecia. Si os fijáis en su potencia (160 cv), y en que tiene solamente tracción trasera, adivinaréis rápidamente que su aparición en el juego se debe más a motivos nostálgicos que a otra cosa. Su conducción se hace lenta y desesperante, en comparación con los demás modelos.

LANCIA DELTA INTEGRALE

Potencia: 420 cv.
Distancia Ejes: 2490 mm.
Tracción: A las 4 ruedas
Disponible: Nivel Experto



Se consigue ganando el circuito cerrado en Córcega. El Lancia Delta Integrale participó hace años en el campeonato del mundo de Rallies, por lo que aparece en el juego como coche oculto. Por su comportamiento nos recuerda al Golf GTI, pero a lo bestia. Requiere un excelente uso de las técnicas de conducción dada la velocidad que alcanza.

AUDI QUATTRO

Potencia: 560 cv.
Distancia Ejes: 2197 mm.
Tracción: A las 4 ruedas
Disponible: Nivel Experto



El Audi Quattro será vuestro si conseguís ganar la etapa super especial de Gran Bretaña. Su enorme potencia, gran maniobrabilidad y rápida aceleración le convierten sin duda alguna en el coche más completo de todos los que aparecen en el juego. Una vez que os montéis en él, ninguna excusa os valdrá si no quedáis los primeros.

FORD RS 200

Potencia: 560 cv.
Distancia Ejes: 2530 mm.
Tracción: A las 4 ruedas
Disponible: Nivel Experto



Una vez concluido el circuito cerrado de Australia obtendréis el Ford RS 200. Este coche está especialmente aconsejado a todos los que crean que no hay circuito que se les resista y quieran poner a prueba su destreza al volante. Su tremenda fuerza y su altísima velocidad máxima (llega a coger los 290 km/h), le convierten en el modelo más difícil de conducir.





CONFIGURACIÓN DE LOS COCHES

Aunque cada modelo tiene su comportamiento propio, en una adecuada configuración de sus elementos está la clave del éxito.



NEUMÁTICOS

Super deslizante: Asfalto.
Estriado: Gravilla, arena, tierra.
Estriado mojado: Barro, nieve, nieve/asfalto.
Clavos: Nieve, hielo.

SUSPENSIÓN

Ligera: Tierra (terrenos secos).
Media: Gravilla, barro, arena, asfalto.
Rígida: Hielo, nieve/asfalto, asfalto.

FRENOS

Fuerza frenos trasera: El coche tiende a sobrevirar.
Fuerza frenos uniforme: Distribuida equitativamente.
Fuerza frenos delantera: El coche tiende a subvirar.

DIRECCIÓN

Sensibilidad Baja: Fases abiertas (pocas curvas).
Sensibilidad Media: Utilizar en la mayoría de etapas.
Sensibilidad Alta: Fases cerradas (muchas curvas).

VELOCIDAD

Vel. Máxima: Máxima velocidad, mínima aceleración. Etapas abiertas (pocas curvas).
Vel. Alta: Igual que la anterior pero más equilibrada. Etapas abiertas (pocas curvas).
Vel. Moderada: Equilibrio entre aceleración y velocidad. Recomendada en la mayoría de etapas.
Buena aceleración: Aceleración excelente, pero poca velocidad. Etapas con muchas curvas.

REPARACIONES

El sistema eléctrico sólo influye en etapas nocturnas (fallan las luces) por lo que no es necesario arreglarlo en las demás etapas.
Lo más importante es tener arreglada la maniobrabilidad, el motor y la caja de cambios.
En cuanto a los frenos, no son muy importantes, desacelerando puedes pasar sin ellos.

CONSEJOS • TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN

CONTRAVOLANTES:

En aproximadamente el 80 % de las curvas es necesario el uso del contravolante. Consiste en, una vez dentro de la curva, girar las ruedas del coche hacia el lado contrario de la curva para contrarrestar la fuerza de la gravedad. Para que nos dé un resultado positivo, en más de una ocasión debemos compaginar este movimiento con acelerones cortos y seguidos. Una vez enfilado el coche, es el momento para acelerar firmemente y salir a toda velocidad de la curva.

USO DEL FRENO:

Dependiendo del modelo de coche que hayamos escogido y de la naturaleza del terreno, deberemos utilizar con mayor o menor asiduidad el freno.
Por lo general, si necesitas frenar, no lo hagas nunca dentro de una curva, ya que puedes provocar fácilmente una salida brusca de la carretera o en el peor de los casos, unas cuantas vueltas de campana. Lo correcto es frenar antes de entrar en la curva, para una vez dentro, enfilar el morro del coche hacia la salida de la curva y acelerar sin problemas. Por regla general, en los coches del nivel novato no suele ser necesario frenar, en el nivel intermedio hay que hacerlo en las entradas a curvas cerradas y en terrenos resbaladizos, y hay que utilizar el freno habitualmente en el nivel experto (pierdes menos tiempo teniendo prudencia que estrellándote por una velocidad demasiado alta).

USO DEL ACELERADOR:

El buen uso del acelerador dentro de las curvas puede valernos en algunas ocasiones para poder entrar con una velocidad bastante alta a una curva y salir sin problemas de ella. Consiste en girar momentos antes de entrar en la curva, y una vez tengamos centrado el coche, aprovechar la fuerza de éste para acelerar dentro de la curva. Las ruedas se agarrarán a la carretera y saldremos con más fuerza. Requiere práctica y un excelente conocimiento del tramo, ya que tendremos que calcular las distancias y saber cuál es el momento preciso para efectuar la maniobra.

USO DEL FRENO DE MANO:

El freno de mano hay que utilizarlo exclusivamente en las curvas muy cerradas, aunque también vale como potente freno (siempre y cuando no giremos en el momento de pisarlo y exceptuando terrenos resbaladizos). Los conductores con más pericia pueden hacer uso de él en cualquier circunstancia, logrando resultados espectaculares (con paciencia y pequeños toques al freno de mano, se pueden arañar unos segundos).

MARCHAS MANUALES Y AUTOMÁTICAS:

«Colin Mc Rae» es uno de los pocos simuladores de coches en el que el uso de las marchas automáticas no se convierte en un descenso llamativo de la velocidad del coche, ya que la máquina suele efectuar los cambios en los momentos oportunos.
No obstante, aunque al principio cueste un poco, la sensación de conducción con marchas manuales siempre se hace más realista y auténtica que con el cambio automático.

ATENCIÓN AL COPILOTO:

En escuchar atentamente las indicaciones del copiloto radica la clave para conseguir una buena posición. Su función no es otra que la de describirnos metro a metro todos los pormenores de cada tramo.
Os podéis fiar absolutamente de lo que os dice (en un correcto castellano), pues siempre deja un intervalo de tiempo entre sus indicaciones y la curva en cuestión para que no os pille por sorpresa y os dé tiempo a pensar lo que tenéis que hacer.

LOS DIFERENTES TIPOS DE CURVAS

Las indicaciones del copiloto complementadas con los carteles anunciadores de los distintos tipos de curvas, son una ayuda fundamental a la hora de salir victoriosos en cada etapa.
Con un buen dominio de los coches y mucha atención, podemos incluso marcar buenos tiempos en circuitos por los que nunca habíamos pasado antes. A continuación os mostramos los diferentes tipos de curvas que os vais a encontrar y una breve explicación de cada una de ellas.



DOBLE CURVA

Puede estar representada de muchas manera: verde/roja, amarilla/verde ... Significa que te vas a encontrar con dos curvas muy juntas, por lo que debes poner mucha más atención de lo normal. El copiloto te dará el oportuno aviso de las dos.

CURVA VERDE



"En una derecha, en dos izquierda" Prácticamente no tenéis que molestaros en estas curvas. Un pequeño cambio en la dirección será suficiente para encauzarlas correctamente.

CURVA AMARILLA



"En tres izquierda, en cuatro derecha" El color amarillo significa precaución, que es justo lo debéis tener en una situación como la de la imagen. Su dificultad depende también del tipo de terreno donde la encontréis.

CURVA NARANJA



"En cinco derecha, escuadra izquierda" Las podéis solventar de dos maneras; frenado unos segundos antes de entrar en ellas o soltando el acelerador (una vez dentro, acelerad).

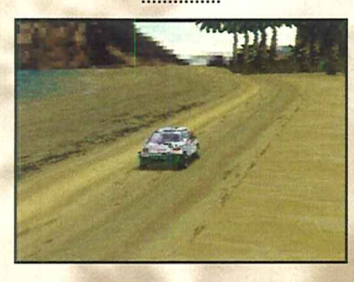
CURVA ROJA



"Precaución, Horquilla izquierda" El color rojo significa peligro. Ni qué decir tiene que son las curvas más cerradas que podéis encontrar. Todas requieren el uso del freno de mano, para una vez dentro, acelerar a fondo.

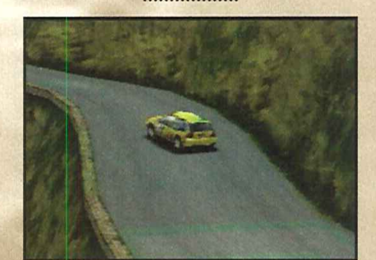
TODA CLASE DE TERRENOS

Arena



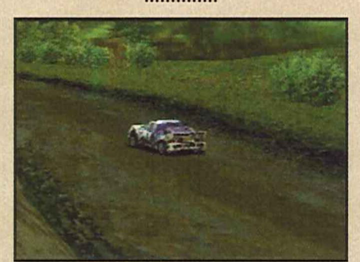
La conducción por arena os puede ocasionar serios problemas si os salís de la carretera (la delimitación de la carretera es prácticamente invisible). Ir con prudencia y soltar a menudo el botón del acelerador es la clave.

Asfalto



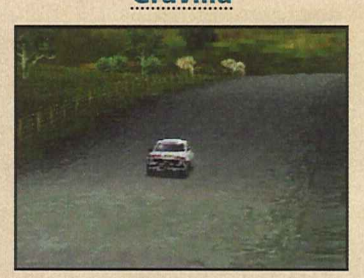
El tremendo agarre que producen las carreteras de asfalto, hacen que pongamos especial atención en las técnicas de conducción. El uso del freno es fundamental en las curvas cerradas. Cuidado con los golpes.

Barro



El correcto uso del deslizamiento del coche os dará buenos resultados; los contravolantes son también una buena opción. Saliros de la carretera supondría resbalar sin poder evitarlo, así que extremad la precaución.

Gravilla



La conducción por caminos de gravilla se muestra como la más asequible de todas. Los coches derrapan y se agarran lo justo, lo que nos ofrece un equilibrio que no existe en ningún otro tipo de terreno. Sin problemas.

Hielo



El hielo requiere una conducción extremadamente técnica. El uso de los clavos en las ruedas es imprescindible. Además los bordes de la carretera están llenos de nieve y una salida ralentizaría en exceso la velocidad.

Nieve



El problema de la nieve es que si cogemos las curvas con una velocidad excesiva y nos salimos de la carretera, nos podemos ir hacia los bordes, que es donde se acumula más cantidad de nieve. Evitar esto a toda costa.

Nieve / Asfalto



La mezcla de nieve y asfalto tiene una particularidad; depende de la abundancia de nieve el coche tenderá a agarrarse o a deslizarse. En este sentido, el sonido chirriante de las ruedas os ayudará a distinguirlo.

Tierra



Los caminos de tierra suelen ser por lo general estrechos y los bordes de la carretera suelen estar llenos de piedras. Éstas no ralentizan tanto la velocidad como los bordes de otros terrenos, pero dificultan la conducción.

B-MOVIE





SELECCIÓN DE NIVEL:
Uno de los trucos más deseados (en cualquier tipo de juego) es éste, y los afortunados poseedores de «B-Movie» lo podrán disfrutar. En la pantalla "GT/King Of The Jungle" (en la que pone Press Start) pulsa L1, R1, L2, R2, TRIÁNGULO, X, CíRCULO, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO lo más rápidamente que puedas. Presiona ahora START para que aparezca el nuevo menú.

NBA JAM '99

DE TODO UN POCO:
Para activar los trucos que te proponemos deberás comenzar una partida, pausar en mitad del juego y presionar la combinación que elijas.
Jugadores gigantes: L, L, DCHA.-C, L, L, DCHA.-C, L, L, DCHA.-C, Z.
Pase automático: L, L, ARRIBA-C, L, L, ARRIBA-C, L, L, ARRIBA-C, Z.
Super empujón: L, L, ARRIBA, L, L, ARRIBA, L, L, ARRIBA, Z.
Empatar el marcador: L, L, ABAJO, L, L, ABAJO, L, L, ABAJO, Z.
Fuego: L, L, DCHA., L, L, DCHA., L, L, DCH., Z.
Cancelar los trucos: L, L, IZQ., L, L, IZQ., L, L, IZQ., Z.

BICHOS





VIDAS EXTRA:
Utilizando la estrategia que te marcamos a continuación podrás conseguir todas las vidas que quieras antes de comenzar una partida, aunque tes advertimos que hay que tener algo de paciencia. Entra en el nivel de entrenamiento y recoge las letras para formar la palabra FLIK y obtener un vida. Repítelo tantas veces como vidas quieras tener en el juego. Un poco lento pero muy efectivo.

FORSAKEN

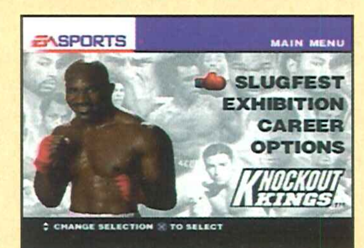
CINCO CÓDIGOS MÁS:
Los poseedores de este juego seguro que ya estaban convencidos de que la lista de trucos había llegado a su fin hace algunos meses, pero no es así. Como prueba aquí tienes estos cinco. Ya sabes que se introducen en la pantalla de Press Start y que, si funciona, aparece un mensaje en la mitad de la pantalla.





Armas primarias infinitas: A, R, Z, DCHA., ARRIBA-C, DCHA.-C, ABAJO-C, ABAJO-C.
Armas secundarias infinitas: B, B, Z, IZQ., IZQ., ARRIBA-C, IZQ.-C, DCHA.-C.
Misiles solares infinitos: B, B, L, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA-C, ARRIBA-C.
Misiles Titan infinitos: A, B, L, ARRIBA, AARIBA, ARRIBA-C, ARRIBA-C, ARRIBA-C, DCHA.-C.
Invisible: ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ.-C, IZQ.-C.

KNOCKOUT KINGS '99



LUCHAS COMO UN OSO:
Presiona IZQ + CUADRADO, IZQ + TRIÁNGULO, IZQ + CIRCULO, IZQ + X en el menú principal. Oirás un sonido que te confirmará que ha sido correcto (que no es sencillo). Selecciona un boxeador y lucha como un verdadero oso.
Modo cabezón:
Si quieres que la cabeza de tus jugadores no quepa en pantalla, presiona DCHA + CÍRCULO,, DCHA + TRIÁNGULO, DCHA + CUADRADO, DCHA + X en el menú principal. Oirás un sonido de confirmación si has sido lo suficientemente rápido.

T'AI FU



SELECCIÓN DE NIVEL:
Este truco os va a dejar con la boca abierta porque activarlo es muy sencillo. Completa el primer nivel ('El templo del panda') y presiona R1 + R2 en la pantalla del mapa que hay después del recuento de items para hacer que aparezca una lista de niveles. Podrás elegir cualquiera sin necesidad de atravesar todas las trampas del juego.

KENSEI

TODOS LOS PERSONAJES:

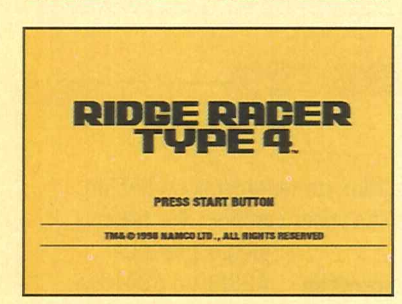
En este juego hacerse con todos los personajes no es cuestión de pulsar un combinación determinada, simo más bién de demostrar tu habilidad. Cada uno de los luchadores escondidos te será accesible al terminar con un determinado personaje el modo Normal. Esta el la lista de los luchadores: Yugo—Akira, Yuli—Quitao, Douglas—Cindy, Allen—Steve, Ann—Arthur, Heinz—Kornelia, Hyoma—Sessue, David—Mark, Saya—Genya, Yugo (por segunda vez)—Zhou, Akira—Kaiya (posiblemente el mejor luchador)



NUEVOS FINALES:

Este truco no es muy útil pero no por ello te lo vamos a ocultar, que aquí os contamos todo de lo que nos enteramos. Ya sabes que cada personaje festeja con una postura especial su victoria pero, si pulsas L1 o R1, será otra. Una curiosidad.

RIDGE RACER TYPE 4





TODO SE MUEVE:

Este es un truco que sólo funciona en las demos de 'Music Player' de la pantalla de opciones o en las demostraciones de las carreras.
Pulsando en cualquiera de estos dos casos TRIÁNGULO descubrirás el cambio: el efecto del movimiento se hace mucho más realista (como puedes ver en la pantalla).
¿Te esperabas algo para ganar siempre? Pues no.

TRUCOS A LA CARTA

IGNASI

Hola, soy Ignasi, de Logroño, me gustaría saber trucos y fatalities para ***Killer Instinct*** *de Game Boy. Gracias.*

Para hacer que la elección de personaje sea aleatoria, presiona Arriba en la pantalla de selección de luchador.
Para jugar con Eyedol escoge cualquier luchador y, en la pantalla de versus, presiona Select, Start, B y A mientras mantienes presionado Derecha. Si lo has hecho bién escucharás un pitido.

VALENTINO ARTILES (LAS PALMAS)

Hola amigos de H.C. Mi nombre es Valentino y tengo un problema con el juego de ***Sonic 3D*** *de Mega Drive. Me gustaría saber un truco para elegir la fase para jugar. Muchas gracias.*

Deja que aparezca la pantalla "Press Start" y pulsa B, A, Dcha., A, C, Arriba, Abajo y A. Pulsa Start y aparecerá la nueva pantalla.

ROBERTO CASAGRANDE

Me gustaría que me dijérais algún truco para el juego ***Spirou*** *de Super Nintendo si lo hay. Muchas gracias.*

Para poder pasar de nivel enciende la consola y, cuando aparezca el Logo de Infogrames pulsa Abajo+L. Sin soltarlos presiona Izquierda de tal manera que esté presionando diagonal Abajo/Izquierda además de X y A (todo al mismo tiempo). Escucharás un grito de confirmación. Ahora empieza a jugar y pulsa SELECT para pasar de nivel.

JORDI VALDESORIO (BARCELONA)

Hola, me gustaría que me diérais una contraseña para poder pasar de nivel, tener vidas infinitas y armas ilimitadas en ***Alien Trilogy.*** *Gracias.*

Con el password 1GOTP1NK8C1DBOOTSON accederás a todas las trampas del juego, y con GOLVLxx comenzarás donde prefieras cambiando las 'xx' por el número del nivel.

JONATHAN MERINO (MADRID)

Hola. Soy Jony, me gustaría que me dijéseis algún truco o los passwords del juego ***Red Zone*** *de Mega Drive. Muchas Gracias.*

1) BAABAACBCBA
2) ABBBABACBBC
3) BAABAACBCBA
4) ABBBABACBAC
5) BAACAABAACA
6) ABBCAACACCC
7) BAACAABAABA
8) ABBCAACACBC
Nivel secreto: ABCACACBCAC

ANÓNIMO

Queremos que nos digáis algún truco para ***Forsaken.***

Aquí tenéis cuatro muy divertidos que se introducen en la pantalla 'Press Start'.
Modo Gore: Z, Abajo, Arriba-C, Izq.-C, Izq.-C, Izq.-C, Izq.-C, Abajo-C.
Modo psicodélico: A, R, Izq., Dcha., Abajo, Arriba-C, Izq.-C, Abajo-C
Modo Turbo-Crazy: B, B, R, Arriba, Izq., Abajo, Arriba-C, Izq.-C.
Modo rejilla: L, L, R, Z, Izq., Dcha., Arriba-C, Dcha.-C

DANIEL VALENCIA (GERONA)

Hola, me llamo Daniel, tengo 11 años. Tengo una Sega Saturn y desearía que me dieras el truco para tener el Lancia del juego ***Sega Tourning Car.*** *Sé que cuando ganas un Championship de modo Saturn al final sale agardecimeintos a : Toyota, Mercedes, Alfa Romeo, Opel y Lancia. Muchas gracias y hasta siempre.*

La única manera de poder seleccionar los mejores coches es teniendo en tu poder un

Trucos

TEST DRIVE 5





GRAVEDAD:
Vence una carrera rápida e introduce como nombre del record "SPURT". Ahora, en la pantalla del menú principal, verás moverse las palabras 'Reproduciendo Gravity Kills' y podrás disfrutar de ello en el juego.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

SELECCIÓN DE NIVEL:
Retira las tarjetas de memoria de tu PlayStation y, cuando aparezcan la palabras "Cheking Memory Card" presiona L2, L2, L2, R2, R2, R2. Si lo has hecho bien podrás leer "Dels Level Cheat On". Comienza una partida para acceder al menú de selección.



BUCK BUMBLE

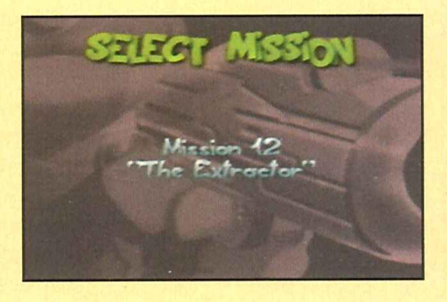
TODAS LAS ARMAS:
En la pantalla del título presiona IZQ., DCHA., ARRIBA, ABAJO. Después pulsa Z y, sin soltarlo, DCHA., DCHA., IZQ., IZQ. Cuando el juego comience pulsa A+B+R para hacerte con todas las armas. Sabrás que el truco funciona si escuchas un sonido. Pero sentimos decirte que sólo funciona en la opción un jugador.



SELECCIÓN DE NIVEL:
En la pantalla del título pulsa DCHA., ABAJO, ABAJO, DCHA. con el botón Z pulsado. Suéltalo y presiona DCHA., ARRIBA, ABAJO, IZQ., IZQ., ARRIBA, DCHA., DCHA. Después pulsa START como si fueras a comenzar una partida y aparecerá la pantalla de selección.

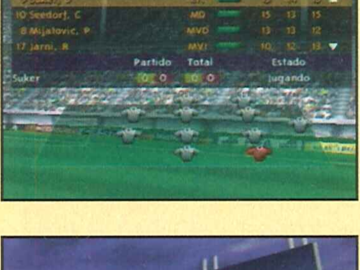


RECUPERAR EL ESCUDO:
Sólo puedes utilizar este truco si antes has sido capaz de poner en marcha el primero o, por el contrario, eres tan bueno que ya tienes todas las armas. Para activarlo presiona A+B+R mientras estés jugando. Además de recuperar la energía volverás a armarte.



'FIFA '99

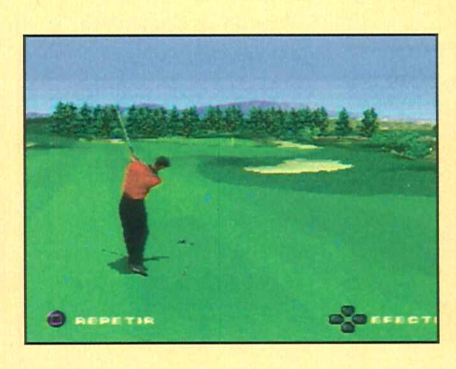




CAMBIOS ILIMITADOS:
No está nada mal la posibilidad que nos da este truco de poder realizar tantos cambios como queramos en los encuentros, o mejor dicho, tantos cambios como suplentes tengamos en el banquillo. Para activarlo, en la pantalla 'Editar Equipo' presiona L1, L2, R2, R1, CIRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, START, SELECT.

TIGER WOODS '99

CAMBIOS DE VOZ:
Aunque en un juego como el golf los comentaristas no hablan demasiado, podemos hacer que sus voces cambien. Mientras juegas presiona ARRIBA o ABAJO y pulsa X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, L1, L2, R1 o R2. Cambiarás la voz del comentarista, si es que consigues hacerlo mientras está hablando.



NEED FOR SPEED 4: HIGH STAKES

GANAR MÁS FACILMENTE:

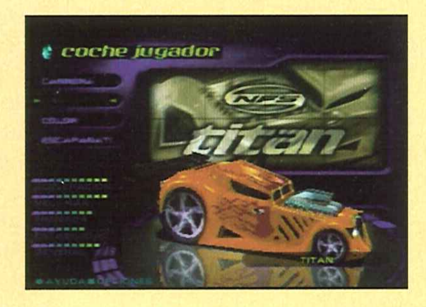
Con este truco conseguirás disminuir la velocidad de tus adversarios, los coches que controla la consola. Selecciona modo Torneo o Eventos especiales y pulsa START para comenzar una carrera. Nada más hacerlo, y antes de que aparezca la pantalla de carga, presiona IZQ.+CUADRADO+CÍRCULO hasta que la carrera comience.



DOS NUEVOS VEHÍCULOS

Introduciendo como nombre en la pantalla de opciones HOTROD aparecerá un nuevo coche llamado Titan. Es un vehículo muy rápido pero con una pega: no podrás salvar la partida. Si utilizas como nombre WHIRLY en lugar del otro conducirás un helicóptero de la policía para tus travesías.





S.C.A.R.S.

PASSWORDS:

Bueno, en realidad deberíamos decir trucos en forma de códigos de nivel. Introdúcelos para conseguir más coches y modos de juego.

Copa Crystal: LGSSSX
Copa Diamond: CRKKYY
Copa Zenith: DZPKKK
Modo Master: PXPRTS
Coche Scorpion: SDSSRT
Coche Cobra: TRTTLL
Coche Cheetah: NRNNRR
Coche Panther: YMSTTR
Todos los coches y circuitos: WLLVDD

ABRIR TODOS LOS SECRETOS:

En la pantalla de selección de modos de juego presiona IZQ., ARRIBA, DCHA., ABAJO, Z, R, ABAJO, IZQ., ARRIBA, DCHA.

TRUCOS A LA CARTA

mando-volante de Saturn. Conéctalo en el segundo puerto, entra en la pantalla de opciones (Arcade o Saturn) y ve a 'Key configuration'. Una vez en esa opción presiona X, Y, Z y Start en el volante.

F. DOMÍNGUEZ

*Hola busco trucos para el juego **Mission: Imposible** de la Nintendo 64, en especial: pasar pantalla, armas, invencible. Gracias.*

En la primera de tus peticiones no te podemos satisfacer, pero toma nota de estos trucos.
Debes introducir estos códigos en la pantalla donde aparecen las zonas de cada nivel, después de escoger la dificultad.
Para tener energía ilimitada presiona R, Abajo-C, Z, Abajo-C, R.
Para conseguir la Uzi pulsa Dcha.-C, Izq.-C, Abajo-C, Dcha.-C, R.
En ambos casos, si lo has hecho bien, escucharás una voz confirmándolo.

NICHOLAI CHAPMAN (ALICANTE)

*Hola, ¿qué tal?. Me llamo Nicky y tengo un problema en el **Final Fantasy VII**. Al comienzo del tercer CD, tras eliminar inicialmente a Sefirot, éste vuelve a salir con una grandiosa música de fondo. Pues bien, no consigo eliminarle. ¿Podríais decirme cómo vencerle o, en menor medida, cómo evitar la invocación que hace? Además me gustaría saber si desde el principio del tercer CD hasta llegar a Sefirot hay alguna zona donde grabar la partida. Muchas gracias.*

Primero la mala noticia: no hay ni un sólo sitio donde puedas salvar. Pero tranquilo que seguro que vences a Sefirot sin problemas. Debes intentar sobreponerte al increíble ataque que utiliza, después de resurgir, con ayuda de Neo Bahamut, Odín y Hades. Centra tu ataque en eliminar la barrera protectora primero y después utiliza la materia Ultima para deshacerte definitivamente de él.

JOSÉ MIGUEL MACÍAS (GRANADA)

*Hola, tengo una Mega Drive 16 Bits y lo juegos Soleil y **Story of Thor**. Por favor, mandadme algún truco si os acordáis de Maga Drive.*

Tenemos muy buena memoria. En The Story Of Thor presiona B en la pantalla del título y, sin soltarlo, Start para poder ver a los mejores jugadores.

ALEX MARTÍN (PALAMÓS)

*Hola, ¿qué tal? Me llamo Alex Martín y tengo una duda que es verdaderamente desesperante. En el **Zelda** para Game Boy Color, ¿cómo mato al jefe de la quinta mazmorra? ¿Tengo que conseguir algún arma nueva?*

No te hace falta ningún arma nueva, sino un poco de habilidad. Este personaje salta sobre ti constantemente. Para matarle debes aprovechar a darle con la espada cuando acaba de dar uno de sus saltos. Te será mucho más sencillo si utilizas el efecto giratorio de tu espada.

CARLOS AGUDO (MADRID)

*Hola, me llamo Carlos. ¿Me podéis decir cómo se puede escoger a Human-Smoke en el juego **Ultimate Mortal Kombat** 3 de Mega Drive? Y de paso algún truco. Gracias.*

Para juagr con a Human-Smoke ve a la pantalla de selección de personaje y elige a Robo-Smoke. Ahora presiona Izquierda y, sin soltarlo, pulsa Puñetazo Alto, Puñetazo Bajo, Patada alta, Patada Baja. Para tener acceso a tres menús secretos pulsa A, C, Arriba, B, Arriba, B, A, Abajo en la



TOMB RAIDER II

Aquí tenéis los dos mejores trucos de todo un mito en el mundo de los videojuegos, Lara, que se ha convertido en una superventa en su edición Platinum.



AVANZAR DE NIVEL:
Comienza una partida como lo haces normalmente. Sitúa a la protagonista en un lugar sin peligros (y, a ser posible, plano) y realiza los movimientos que ahora te detallamos: paso a la IZQ., paso a la DCHA., paso a la IZQ., paso ATRÁS, paso ADELANTE, tres giros sobre ti mismo y, por último, RODAR mientras efectúas un SALTO HACIA ADELANTE. Es un truco complicado así que ten paciencia. Es muy probable que no te salga a la primera (ni a la segunda,...) pero te aseguramos que funciona.



TODAS LAS ARMAS:
Igual que en el truco anterior sitúa a Lara en una zona libre de enemigos y realiza los movimientos que ahora te detallamos: paso a la IZQ., paso a la DCHA., paso a la IZQ., paso ATRÁS, paso ADELANTE, tres giros sobre ti mismo y, por último, RODAR mientras efectúas un SALTO HACIA ATRÁS. Es igual de difícil de efectuac que el anterior, aunque como ya tienes experiencia...

STREAK





TODOS LOS CORREDORES:
Para seleccionar a cualquier personaje en este juego casi hay que volverse loco. Te lo vamos a intentar contar muy claramente. Primero selecciona Freestyle como modo de juego. En la siguiente pantalla selecciona a Sierra y, en el menú de configuración de la carrera escoge 'Time Trial' y 6 vueltas. Ahora cambia el personaje número dos de los competidores por Edge. Comienza la carrera, pausa y sal de ella. Ahora presiona un par de veces TRIÁNGULO para volver a la pantalla del menú principal. Una vez en ella presiona ARRIBA, ABAJO, L1, R2, R1, L2, CÍRCULO y SELECT. Si has seguido bien las instrucciones verás que aparece durante un par de segundos el mensaje "All Riders Enabled".

TRUCOS A LA CARTA

pantalla del menú principal. Aparecerán las opciones Cheats, Secrets y Killer Codes.

GUILLERMO ROBLEDO (LA CORUÑA)
*Hola amigos de Hobby consolas, me llamo Guillermo y me gustaría que me dijérais algún truco para el divertido juego **Rayman** de mi PlayStation. Muchas gracias por adelantado.*
Para contar desde el principio con 99 vidas comienza una partida y presiona Start para pausar el juego. Ahora presiona R1, R2 y L2 y, sin soltarlos, pulsa Círculo, Dcha., Cuadrado, Izquierda y Círculo. Suelta los tres botones superiores y disfruta del juego.

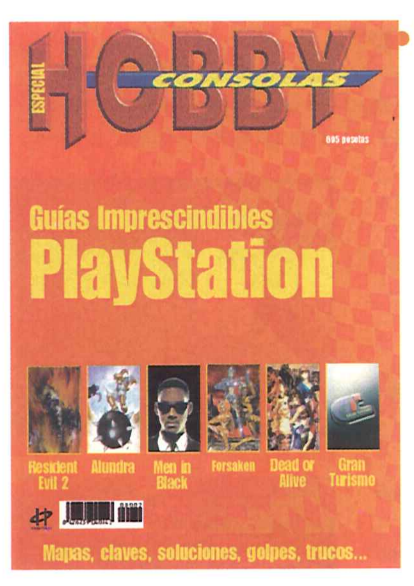
ANTONIO
*Hola, me llamo Antonio y tengo una Saturn y ahora estoy ahorrando para cuando salga la PlayStation 2. Pero mientras tanto me gustaría que me dijérais trucos para el juego **FIFA'96**. Muchas gracias.*
Para el juego y ve a la pantalla de opciones. Una vez que estés en ella introduce cualquiera de estas combinaciones y presiona A para activar el truco.
Caminos invisibles: B, B, B, Z, A, A, A, Z
Curva: Z, A, B, Z, B, B
Super gol: A, A, A, A, A, Z, Z, Z, Z, Z
Super ataque: A, A, A, A, A, Z, B
Super defensa: Z, Z, Z, Z, Z, B, Z
El mejor equipo: A, A, Z, Z, B, B, A, A
Equipo estúpido: A, Z, B, A, Z, B

CARLOS PÉREZ (VALENCIA)
*Hola, me llamo Carlos Pérez. Tengo un problema con el juego **Tomb Raider** de la PlayStation. Estoy atascado en un sitio llamado Las Minas de Atlas. Hay una cabina donde hay que meter tres fusibles para que baje otra que está colgada. He cogido el primer fisible pero el segundo no se cómo se coje, está en una cinta transportadora, que hay que hacer que se mueva con una palanca que hay detrás de la puerta pero no se cómo hacer que se abra la puerta. Os pido por favor que me ayudéis a solucionar mi problema. Sin más, Carlos.*
Lo único que te pasa es que antes de coger este fusible debes coger los dos anteriores. Prueba a cruzar el pequeño lago con ayuda de la lancha (que tendrás que soltar por medio de una palanca), o bien entrando por el camino del fondo de la primera gran sala (la de la lancha) hasta que encuentres a la izquierda otro interruptor que haga que se mueva la vagoneta y así podrás pasar.

JAVIER LÓPEZ (GRANADA)
*Hola. Lo primero que quiero hacer es felicitaros por la revista. Ya tengo una Nintendo 64 (que es genial) y el juego **Turok: Dinosaur Hunter** (que también lo es). Creo que hay un truco que te da armas y vidas al mismo tiempo. ¿me lo podéis decir? Gracias*
Bueno hay varios de esos. Con el password que te damos tendrás armas escudo e invencibilidad, no está mal. Toma nota: RBNSMTH

JUAN CARLOS JIMENEZ.
*Hola, me llamo Juan Carlos. Tengo una Saturn y el juego **Indepence Day** y me gustaría saber si hay algún truco para elegir fase en este juego porque no consigo llegar al final. Gracias.*
Ve a la pantalla de opciones e introduce como nombre FOX_ROX. Vuelve a la pantalla del menú principal y pulsa Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, X, Z, Y lo más rápidamente que puedas. SI lo has hecho bien aparecerá una nueva pantalla. Hasta la próxima.

Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos.



695 Ptas. • • • **Nº 2**

- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



695 Ptas. • • **Nº 3**

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- MEDIEVIL
- SPYRO THE DRAGON

Número 3 ya en tu quiosco



795 Ptas. • • • **Nº 1**

- SUPER MARIO64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- S. OF THE EMPIRE
- M. KOMBAT TRIOLOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...



795 Ptas. • • **Nº 2**

- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI´S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4 ...

Número 2 ya en tu quiosco

¡Completa tu colección!

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 72 18. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72.

ES UNA PUBLICACIÓN DE 

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Caduca __/__
Fecha y Firma

Trucos

NASCAR '99

NUEVOS PILOTOS:
Los códigos que te ofrecemos a continuación te premitirán manejar coches con dueño, ya que el nombre del piloto aparecerá en la parte posterior. Todos ellos debes introducirlos dentro de 'Single Race' mientrás está iluminada la opción de selección de coche, pero cada uno después de haber escogido un circuito distinto. Pruébalos.

- Bobby Allison: escoge el circuito Charlotte y pulsa IZQ., ARRIBA, DCHA., CUADRADO, X, CÍRCULO, L1, L2, R2, R1 en menos de 4 segundos.
- Davey Allison: Seleccionando el circuito Talladega presiona ARRIBA, X, ABAJO, R1, IZQ., CÍRCULO, DCHA., CUADRADO, L2, R2 en menos de 4 segundos.
- Alan Kulwicki: Pulsa R1, R1, R2, 32, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, X, X, en menos de 4 segundos, después de haber elegido como pista Bristol.
- Richard Petty: Escoge Martinsville y pulsa, en menos de 4 segundos, ARRIBA, R1, DCHA., CÍRCULO, ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, L1, R1.
- Cale Yarborogh: Después de haber seleccionado el circuito Darlington presiona ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, IZQ., CÍRCULO, CÍRCULO, IZQ. en menos de 4 segundos.

R-TYPE DELTA

Todos los trucos que vienen a continuación se introducen con el juego pausado y el botón superior L2 presionado. Con ellos te será mucho más sencillo acabar con todo lo que se te ponga delante pero no olvides que no te dan invulneravilidad: es una pena.



100% DE DISPAROS:
Presiona IZQ., DCHA., ARRIBA, ABAJO, DCHA., IZQ., ARRIBA, ABAJO, TRIÁNGULO.

POWER-UP ROJOS:
IZQ., DCHA., ARRIBA, ABAJO, DCHA., IZQ., ARRIBA, ABAJO, CUADRADO.

POWER-UP AZULES:
IZQ., DCHA., ARRIBA, ABAJO, DCHA., IZQ., ARRIBA, ABAJO, X.

POWER-UP AMARILLOS:
IZQ., DCHA., ARRIBA, ABAJO, DCHA., IZQ., ARRIBA, ABAJO, CÍRCULO.

TEKKEN 2

Este es uno de los juegos Platinum más vendidos. Te proponemos estos trucos para que no te pierdas nada de él.

JUGAR CON ROGER/ALEX:
Para poder hacerte con estos personajes debes comenzar una partida y vencer el tercer combate en el último round con menos del 5% de energía. Si lo haces así oirás un grito ("Great"). En el siguiente combate lucharás contra Roger/Alex. Cuando los ganes podrás seleccionarlos presionando CUADRADO, X o TRIÁNGULO, CÍRCULO.



GRANDES CABEZAS:
Para aumentar el tamaño del cráneo de tu luchador debes presionar SELECT cuando escojas personaje y no soltarlo hasta que comience el combate. Si haces lo mismo en la pantalla de carga del segundo combate aumentarás aún más su tamaño.



OTRA PERSPECTIVA:
Utilizando este truco tendrás una perspectiva subjetiva del combate. Actívalo pulsando L1 y L2 en la pantalla de selección de personaje. Debes soltarlo cuando éste comience.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

MANEJAR UNA NAVE ENEMIGA:
¿Sabes cómo manejar uno de los AT-ST, esos robots con largas patas y potentes cañones de disparos? Pues introduce el password CHICKEN y disfrutarás de un nivel diferente.

ASTEROIDS

INVENCIBILIDAD:
Este es un truco que no puedes dejar escapar porque con él no habrá nadie que te impida llegar al final. Para activarlo debes presionar ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO cuando, en la pantalla de presentación, aparezcan las palabras "Press Start". Un sonido confirmará que el truco ha funcionado. Es difícil de activar, ten paciencia.

MUNDO GAMES

¡¡HAZ TU PEDIDO!! 91 433 16 44



O.D.T	FORMULA 1 98	WILD ARMS	RIDGE RACER TYPE 4	STARSHOT SPACE CIRCUS
5.990	5.990	6.490	7.490	5.990



CHAMELEON TWIST	ATLANTIS	FORCE RACING WHEEL con vibración	DUAL SHOCK PSX	SHARP PAD PRO N64
5.490	6.990	11.990	3.990	3.490









Hasta fin de existencias

PlayStation

ABE'S EXODUS	8490
ACTUA POOL	6990
AKUJI THE HEARTLESS	8490
ALIEN RESURRECTION	CONS.
ALUNDRA	7490
APOCALYPSIS	8490
ASTERIX	7490
BICHOS	7990
BOMBERMAN	5990
BUST & GROOVE	6990
C3 RACING	7490
CIVILIZATION 2	8490
COLLIN MC RAE RALLY	7990
CRASH BANDICOOT 3	7490
DARK STALKEES	7490
DIVERS DREAM	CONS.
DREAMS	7490
DRIVER	CONS.
FIFA 99	7490
GEX 3D: DEEP COVER GECKO	8490
GRAN THEFT AUTO LONDON	CONS.
GRAND STREAM SAGA	6990
GUARDIAN CRUSADER	8490
HARD EDGE	7490
KENSEI	7990
LEGACY OF KAIN 2: SOUL D.	CONS.
MARVEL HEROES vs STREET FIGHTER	7490
MASTER OF MONSTERS	CONS.
MEDIEVIL	7990
MEGAMAN LEGEND	6990
METAL GEAR SOLID	8490
MONACO GP	7490
MONKEY HERO	7990
MUSIC	6990
NBA LIVE 99	7490
NBA PRO 99	CONS.
NEED FOR SPEED 4	7990
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	8490
OMEGA BOOST	CONS.
PITFALL 3D	8990
POPULOUS 3: EL PRINCIPIO	7990
PUMA SOCCER	7490
RALLY CROSS 2	3990
RESIDENT EVIL 2	7990
ROLLCAGE	7490
R-TYPES DELTA	6990
SMASH COURT TENNIS 2	CONS.
SPYRO THE DRAGON	7490
SPORT CARS GT	CONS.
STAR WARS	CONS.
STAR WARS RACER	CONS.
STREET FIGHTER COLLECTION 2	7490
T'AI-FU	8490
TANK RACER	7490
TEKKEN 3	7990
TOCA TOURING CAR 2	8490
TOMB RAIDER 3	7990
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	7490
VIVA FOOTBALL	6990
V-RALLY 2	CONS.
WARZONE 2100	CONS.
WING OVER 2	8490

PLATINUM

BATTLE SPORT	4990
COMMAND & CONQUER	3990
COOL BOARDERS	3990
FANTASTIC FOUR	3990
FINAL FANTASY VII	3990
GRAN TURISMO	3990
GRAND THEFT AUTO	4990
HEART OF DARKNESS	4990
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3990
LITTLE BIG ADVENTURE	3990
RALLY CROSS	3990
RESIDENT EVIL	3990
ROCK & ROLL RACING 2	3990
SOUL BLADE	3990
SOVIET STRIKE	3990
STAR WARS EPISODE 1 ADVENTURE	CONS.
TEKKEN 2	3990
TOMB RAIDER 2	4990
V-RALLY	4990
WARCRAFT II	4990

NINTENDO 64

1080° SNOWBOARD	8490
CARMAGEDDON	9990
CASTLEVANIA	8990
CENTRE COURT TENNIS	10490
CHARLY BLAST'S TERRIT.	CONS.
COPA DEL M. FRANCIA98	5490
DARK RIFT	12990
DOOM	4490
DUKE ZERO HOUR	CONS.
F1 GRAND PRIX	5990
FIFA 64	3490
F-ZERO X	8490
GEX 64	9490
GOLDEN EGE	5990
GT AUTO	11490
FIFA 99	9490
GT AUTO	10490
INTERNAT. SUPER STAR SOCCER	3990
MARIO PARTY	9490
MARIO KART	5990
MICROMACHINES 64	11490
MISSION: IMPOSSIBLE	7490
MONACO GP 2	9490
NASCAR 99	9490
NBA LIVE 99	8990
NBA JAM 99	10490
NHL 99	9490
PENNY RACERS	9990
RAKUGA KIDS	11990
SAN FRANCISCO RUSH 2	9990
STAR WARS ROGUE SQUADRON	9490
TOP GEAR OVERDRIVE	10490
TUROK 1	CONS.
TUROK 2	9990
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	10490
VIGILANTE 8	10490
V-RALLY	9490
WIPEOUT 64	9490
ZELDA	8490

SEGA SATURN

BATTLE MONSTER	2990
BLAST CHAMBER	1990
CRUSADER REMORSE	2990
DARK LIGHT CONFLICT	1990
DARIUS 2	1990
EURO SOCCER 96	1990
FORMULA KARTS	1990
GUNGRITTON	1990
HI-OCTANE	1990
MADDEN 97	1990
MAGIC CARPET	1990
NBA LIVE 97	1990
NHL HOCKEY 97	1990
PRIMAL RAGE	2990
PRO PINBALL	1990
SHOCKWAVE ASSAULT	2990
SLAN JAM 96	1990
SPACE HULK	1990
TEMPEST 2000	1990
TRUE PINBALL	2990
WORLD WIDE SOCCER 97	1990

JOYPAD/MANDOS

ARCADE JOYSTICK SN/MD	1490
N64 NEGRO XTREME	3490
PSX JOY PAD XTREME	1990
DUAL SHOCK SONY	4990
SEGA SATURN	1990

CONSOLAS

GAME BOY COLOR	11990
GAME BOY POCKET + JUEGO	10990
NINTENDO 64 + FIFA 64	20990
NINTENDO 64 + 2°MANDO	21490
PLAY+2°MANDO+MEMORY	22990
PLAY+2°MANDO+MEMO. + JUEGO	CONS.

GAME BOY

ADAM'S FAMILY	2490
ASTERIX & OBELIX	3990
BATMAN 2	2990
BUBBLE BUBBLE 2	3490
BUST&MOVE 2	3990
DONKEY KONG LAND 3	4990
DUCK TALES 2	2990
FIFA 98	3990
F1 RACE	2890
FLINSTONES 2	3490
INDIANA JONES	3490
JUNGLE BOOK	3490
JURASSIC PARK	4990
LUCKY LUCKE	4990
MORTAL KOMBAT 2	3490
MORTAL KOMBAT 3	4490
MULAN	4990
NBA JAM	2990
NBA ALL STARS	2990
NIGEL MANSELL	2990
NINJA TURTLES 3	3490
PEQUEÑOS GUERREROS	4990
POPEYE	2990
STREET FIGHTER 2	3990
SUPER MARIO LAND	2990
TARZAN	2990
TINY TOON 2	2990
TINY TOON 3	2990
TOM&JERRY	3490
TURTLES 3	3990
WARIO LAND 2	5490
WINTER OLYMPIC	3490

COLOR

BUG'S LIFE (BICHOS)	5490
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	4990
BUST & MOVE 4	CONS.
FROGGER	4490
GEX GECKO	5990
G&W GALLERY 2 (MARIO 6)	4490
HOLLYWOOD PINBALL	5490
INT. SUPER STAR SOCCER 99	5990
KLUSTAR	4990
LEGEND OF RIVER	5990
LUCKY LUCKE	5490
MEN IN BLACK	5990
MORTAL KOMBAT 4	4490
NBA JAM 99	5490
PITFALL	5990
PITUFOS 3	4990
POCKET BOMBERMAN	4490
POWER QUEST	4990
QUEST FOR CAMELOT	4990
RAMPAGE	5490
RATS	5490
SYLVESTER & TWEETY (PIOLIN)	4490
SHANGAY POCKET	4990
SUPER BREAKOUT	4990
TOP GEAR RALLY	6990
TUROK 2	5490
V-RALLY	5490
WARIO LAND	5990
ZELDA	5490

MEGA DRIVE

ARCADE CLASSIC	3990
FIFA 98	4990
NFL 96	4990
NHL 97	3990
INTERNA. SOCCER DELUXE	4990
PRIMAL RAGE	4990
W. CHAMPION SOCCER	3990

JUEGOS OTROS SISTEMAS

NEO GEO POCKET COLOR	7500-7900
GAME GEAR	1990-2990
MEGA CD	1990
MEGA 32X	1990
MASTER SYSTEM	2990

Precios válidos salvo error tipográfico

SUPERNINTENDO

EARTH WORM JIM 2	4990
FIFA 98	5490
JUNGLE BOOK	5490
KIRBY'S DREAM COURSE	3990
KIRBY'S GHOST TRAP	3990
METROID	3990
PRIMAL RAGE	5490
SPIROU	5990
SUPER TENNIS	3990
SUPER STREET FIGHTER 2	4990
STAR WARS	5490
TETRIS ATTACK	4490
TETRIS & DOCTOR MARIO	3990
TIMÓN Y PUMBA	5490
WINTER GOLD	5490
YOSHI ISLAND	5990

ACCESORIOS

ALIMENTADOR GB/GB POCKET	1290
LUPA LUZ GAMEBOY/POCKET	1290
RFU EXTREME N64/PSX	2490
EXTENSION CABLE NINTENDO64	990
RGB NINTENDO64 EXTREME	1590
RUMBLE P. N64+MEM. 1MB EXTREME	2990
MEMORY CARD 1MB N64 EXTREME	1990
EXTENSION CABLE PSX/SAT EXTR.	990
MEMORY C. 1MB PSX EXTREME	1990
MEMORY CARD 8MB PSX EXTREME	3990
RGB PSX EXTREME	1990
LINK CABLE EXTREME PSX	1490
TIME PISTOL	3990
PISTOLA G-45	6990
RFU CABLE SATURN	1990
VOLANTE PEDALES/MARCHAS PC	12990
VOLANTE N64 + RUMBLE PACK	12990

NUEVAS TIENDAS
¡¡seguimos creciendo!!

PAMPLONA Padre Barrace 5 Bº (948 26 93 91)

BARCELONA Avd. del Garraf 22

MADRID Vital Aza 48 (91 408 95 57)



MADRID Avda. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)

MADRID Marqués de Viana 57 (91 572 26 91)

MADRID Mayor 4, 2º12 (91 522 32 99)

MADRID Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)



PLASENCIA Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)

CALAHORRA Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)

VALENCIA Barraca 39 (96 367 32 84)

TRES CANTOS C.C.La Rotonda 2ªpl.





BAYONA Marqués de Quintana 8 (986 35 62 61)

ZARAGOZA Dtr. Lozano Monzón 9 (976 25 60 81)

ALMERÍA Federico Gª Lorca 119

FIGUERES Sant Josep 15

FRANQUICIAS TELÉFONOS:
- (91) 594 26 45
- (93) 727 75 75

NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA



PATINES + JUEGO "PLAYERS CHOICE" ó "PLATINUM" 6.990

hasta fin de existencias

PRIMER CAMPEONATO OFICIAL DE ESPAÑA DE FÚTBOL VIRTUAL

AS DEL FÚTBOL VIRTUAL

RECOGE TUS BASES E INSCRÍBETE EN TODOS LOS CENTROS MUNDOGAMES DE ESPAÑA.

DERECHOS DE INSCRIPCIÓN → 1.664 pts.

Organizado y registrado por: C.O.E.V.Y.S.

PEDIDOS TELEFÓNICOS: *(Pago Contrareembolso)*. **URGENTE**: 750pts.; **NORMAL**: 450pts.
Para pedidos de menos de 3.000 pts. el coste del envio será de 1.000 pts.

Recorta el cupón y envíalo a MUNDOGAMES: Av. Mediterráneo 4, 28007 (Madrid)

NOMBRE Y APELLIDOS: .... DIRECCION: ....
.... POBLACION: .... PROVINCIA: ....
CP: .... TEL: .... CONSOLA: ....
Título 1: ____________ (ptas) Título 2: ____________ (ptas)
Título 3: ____________ (ptas) ☐ CORREO ☐ AGENCIA









RIVAL SCHOOLS · AIRCRAFT · JUNGLE · FUTBOL BARCELONA · NEURONAL SHOCK · TOTAL SKI

megastick®

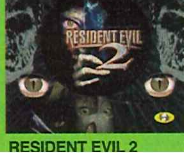
1.990





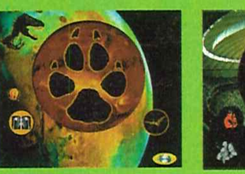














RESIDENT INFERNO · SPORT CARS · RESIDENT EVIL 2 · FUTBOL MADRID · JURASSIC · ULTIMATE BOXING

Las genuinas pegatinas MEGASTICK están fabricadas en plástico semi-rígido de PVC brillante de alta calidad. Son removibles, intercambiables y coleccionables. Tenemos muchos más modelos. **Distribuido por 3G GAMES.**

Artículo patentado y registrado por 3G GAMES

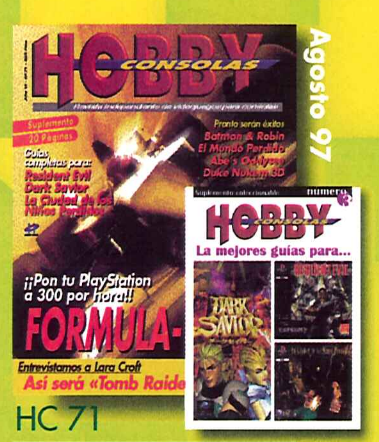
¿TE FALTA ALGUNO...?



Junio 97

HC 69

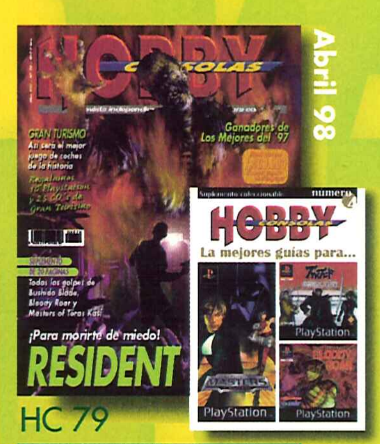
Guías completas:
•Mundo Disco •Tobal Nº1
•Jungla de cristal Dragon Ball Z 22



Agosto 97

HC 71

Guías completas:
•Resident Evil •Dark Savior
•La ciudad de los niños perdidos



Abril 98

HC 79

Guías completas:
•Bushido Blade •Bloody Roar
•Masters of Teras Käsi



Junio 98

HC 81

Guías completas:
•Resident Evil 2
•Guía completa 4 escenarios



Agosto 98

HC 83

Suplemento especial:
•Analizamos todos los juegos para todas las consolas

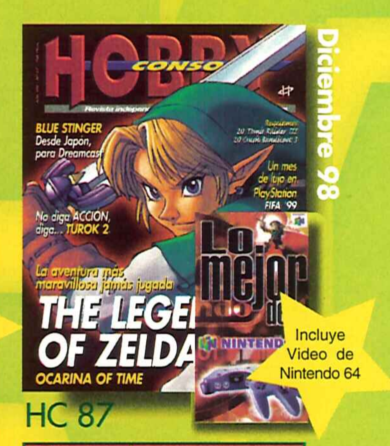




Septiembre 98

HC 84

Reportajes:
•Tomb Raider + póster gigante
•Banjo Kazooie •Mortal kombat 4



Diciembre 98

HC 87

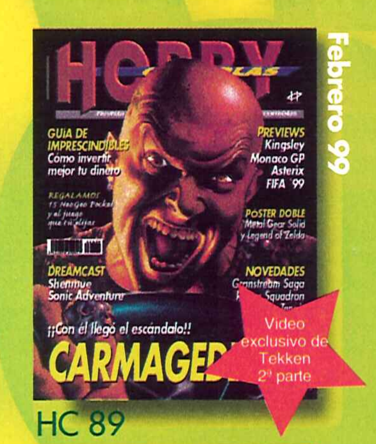
Reportajes:
•The Legend of Zelda: Ocarina of Time
•FIFA'99 •Turok 2



Enero 99

HC 88

Reportajes:
•Ridge Racer 4 •Los mejores del 98
•Metal Gear •Los primeros juegos de Dream Cast



Febrero 99

HC 89

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



Marzo 99

HC 90

Reportajes:
•Metal Gear •Los primeros juegos de Dream Cast
•Ridge Racer 4 •Los mejores del 98



Abril 99

HC 91

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy Color
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



Mayo 99

HC 92

Reportajes:
•Vuelve la Guerra de las Galaxias
•Guías para llegar al final de «Bichos» y «Turok 2»

...PÍDENOSLO

teléfono rojo

Si queréis que resuelva vuestras dudas u os apetece enviarme un dibujo o cualquier cosa, enviad una carta a: HOBBY PRESS. Hobby Consolas. C/Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



CARLOS CASADO FREIRE. Vigo

El presente de Dreamcast.

Hola que tal. Me llamo Sergio, tengo una Saturn y soy un asiduo lector de Hobby Consolas.

¿Es verdad que Sega va a lanzar un emulador de Saturn en Dreamcast? ¿Saldrá en Europa? ¿A qué precio?

Eso parece, pero no está muy claro que llegue a Europa, y mucho menos su precio.

Por lo que habéis visto hasta ahora ¿qué pensáis de Dreamcast? ¿Pasará lo mismo que con la Saturn? ¿Merece la pena comprarla?

Pues pensamos lo que pensaría cualquiera que la haya probado: que es un pedazo de consola y que tiene unos juegos impresionantes. Desde luego, si Sega y el resto de compañías editan juegos que la expriman al máximo, nunca pasará lo que pasó con Saturn. Pero no soy adivino.

¿Qué desarrollos parecidos a «Alien vs Predator» se están haciendo en Dreamcast?

Pues iguales, iguales no sé, pero de acción y aventuras hay ya unos cuántos en desarrollo.

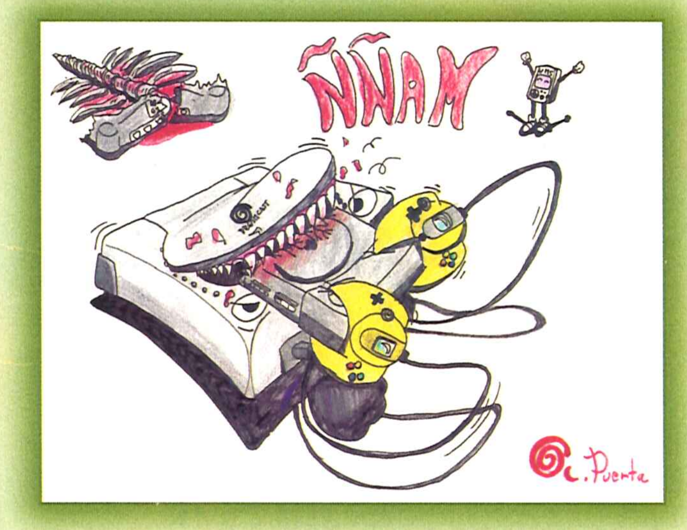
¿Piensas que esté previsto el desarrollo de «Deep Fear 2» y «Last Bronx 2» para Dreamcast?

Teniendo en cuenta el buen sabor de boca que nos dejó a todos en Saturn, el primero seguro que está en las mentes de Sega, aunque ya hay algo parecido con «Blue Stinger» y también llegará este año «Resident Evil Code Veronica». En cuánto al segundo, no hay nada de momento, pero de lucha habrá, y muchos.

¿Abandonarán Capcom y Namco a Dreamcast por la salida de PSX 2?

No creo. Estas compañías ya se han comprometido y no pueden echarse atrás.

Sergio Egido Aguilar
Madrid.



AMANECER PUERTA GIL. Madrid

Plataformas y rol.

Hola Yen me llamo Isaac. Tengo una PlayStation y unas cuántas preguntas que hacerte.

¿Crees que hay o saldrá algún juego del estilo de «Banjo Kazooie» en la PlayStation? ¿Y del estilo de «Mario Kart» ?

EL más parecido al primero es «Spyro», pero me dices que ya le tienes. Prueba con «Gex DCA» y «Bichos», seguro que te gustan. Para el segundo, en agosto vas a tener «Speed Freaks», que es un clónico de «Mario Kart».

Sabiendo que me encantan las plataformas ¿qué juego me recomiendas que no sea ningún «Crash Bandicoot»?

¿Qué pasa, que le tienes alergia? Bueno, pues cualquiera de los dos «Gex». A mí personalmente también me gusta «Pitfall 3D». Y en plan "inteligente", cualquiera de los dos «Abe».

¿Cuándo saldrá «Final Fantasy VIII»?

Pues seguramente a frinales de año, ya que Sony va a encargarse finalmente de su distribución.

Soy un forofo del rol, ¿Qué juego de este tipo me recomiendas?

Yo creía que forofos sólo había del Madrid y del Barça... En fin, «The GranStream Saga», en inglés, y «Alundra» y «Wild Arms» en castellano son opciones muy recomendables.

¿Voy a cambiar «Spyro» por otro juego en Centro Mail ¿Por cuál lo cambiarías tú?

Pues yo lo cambiaría por uno bueno, bonito y barato... ya ves tú, como no hay casi...

Isaac del Busto.
Toledo.

Más cosas sobre «Resident Evil 3».

Hola Yen ¿Qué tal? Tengo una PlayStation y algunas dudas que espero me resuelvas.

En el número 91 dijisteis que Capcom no iba a sacar «Resident Evil 3», pero sí «Dino Crisis» ¿Estará a la altura de los «Resident Evil»?

Bueno, como ya habrás leido en el número pasado, Capcom nos ha mareado un poco a todos y finalmente sí saldrá otro «Resident» para PlayStation, llamado «RE Nemesis». El caso es que «Dino Crisis» tiene toda la pinta de estar a la altura e incluso por encima de la famosa saga de zombies.

¿Hay algún juego de «Ranma 1/2» en España que merezca la pena, o sólo en Japón? Si es así, ¿lo traerán aquí?

En España, ni lo sueñes, ni ahora ni nunca. Y en Japón es posible que alguién sacara algo hace tiempo, pero esa serie está ya un poco pasada, y me extraña que haya nada al respecto.

¿Crees que Bandai, viendo los éxitos de Capcom «SF Zero 3» y «DarkStalkers 3» sacará un juego de «Dragon Ball» en 2D como el «DB Legend of Saiyaman» de Super Nintendo, que es el mejor de todos los que ha sacado, o tenemos que conformarnos con el penoso «Final Bout»?

Denoto que no te han gustado las conversiones de esta serie para consola ¿eh?. Pues al igual que Ranma, la serie Dragon Ball



SILVIA RODRÍGUEZ ROMERO. Murcia

está un poco parada en Japón, así que me extraña que haya nada para PlayStation. Tú lo has dicho, tendrás que conformarte.

¿Es verdad que van a sacar un juego en 3D de los «X-Men»? Si es así, ¿cuándo?

Pues sí es verdad, pero desde que lo presentaron en Julio no se ha vuelto a saber nada. Puede que llegue para navidades.

Tengo el «Tennis Arena», pero no me gusta lo complicado de colocar la pelota y cuando sale el súper golpe. Sabiendo esto ¿me aconsejas el «All Star Tennis 99»? ¿Sacarán algún juego de tenis de la ATP?

Sabiendo esto, te diré que el tenis sigue sin cuajar en PlayStation. «All Star Tenis 99» es un buen juego, y te va a gustar mucho más que el que tienes, y ahora acaba de salir «Smash Court» de Namco, que tiene un estilo peculiar, pero también es divertido. Ambos están bien pero no son obras maestras. De momento no hay noticias sobre un juego de la ATP, ni de la WTA, ni del Torneo Conde de Godó.

Juan José Ayanz.
Almería.

Dudas sobre N64.

Hola Yen, me llamo Vanessa, tengo 16 años, la N64 y algunas dudas sobre ella.

Me he comprado el «Zelda 64» y estoy atascada. ¿Entre tu recomendación estaría el libro de pistas?

Por supuesto.

Quiero adquirir un juego de fútbol barato ¿«ISS 64» o «Francia 98»?

Si encuentras «ISS 64» a buen precio, hazte con él. Si no, la otra opción no está mal.

¿Cuáles son los cinco mejores juegos de N64?

¿Has visto nuestra lista de imprescindibles? Bueno, por ser tú haré una excepción. Según mi opinión, «Zelda», «Turok 2» , «Golden Eye» , «Mario 64» e «ISS 98».

¿Me aconsejas el «Nascar 99» o va a salir otro juego de coches a corto plazo?

La verdad, yo me decantaría antes por otros. Ahora mismo tienes «Beetle Adventure Racing», «V-Rally 99» y «Monaco GP 2».

Explícame para qué sirven Memory Expansion Pak, Controller Pak y Rumble Pak.

Veamos, el primero es un accesorio mediante el cuál podemos aumentar la capacidad de algunos juegos y mejorar su resolución en pantalla manteniendo la misma velocidad (por ejemplo en «Turok 2» y «Rogue Squadron». El segundo sirve para salvar y guardar las partidas (como la Memory card de PlayStation), y el tercero consigue que el pad vibre en determinados momentos, para darle más vidilla al asunto. En principio el segundo es el más necesario de los tres.

Al anuncio de que Nintendo está preparando una nueva máquina ¿esto puede influir en la duración de mi consola?

Con 12 millones de N64 en el mundo, no creo que Nintendo esté por la labor de dejar a esta consola abandonada a medio plazo.

Vanessa "the best"
Sevilla.

Los juegos que vienen.

Hola Yen ¿qué tal? Me encuentro con una PSX que espera con animo una compañera (PSX 2), pero lo que más me gustaría es que me respondieras a unas futuristas preguntas.

¿Para cuándo «Expediente X»?

Sony lo tiene anunciado para septiembre, pero el lanzamiento de este juego empeiza a hacer honor a su nombre.

¿Le queda mucho al «Alien Vs Predator»?

Otro que tal baila. Se hablaba de verano, pero me extraña que esté aquí antes de septiembre. Cualquiera diría que Alien no quiere verse las caras con Predator.

¿Y al «Quake»?

Yo diría que este parece tenerlo más claro. Puede que entre Julio y Agosto.

¿Saldrá el «Comandos» para PSX?

Ya lo dije el mes pasado. ¡A ver si nos leemos las respuestas de todas las cartas! Está previsto que salga en Navidades.

He oído hablar sobre el «Diablo 2» ¿es verdad?

Si yo también lo he oído ¿sería en la misma conversación? No creo. Está

Opinión

SOBRE LOS JUEGOS VIOLENTOS

Parece ser que el género de moda en las consolas es el del terror, que incluye sangre, claro. Y estoy de acuerdo en que los niños no puedan acceder libremente a estos juegos, pero la solución no es cambiar el color de la sangre, ni tampoco prohibir totalmente el juego. De esta manera se comete una injusticia con los más veteranos, que quieren disfrutar de estos juegos tal y como fueron concebidos. Quizás la solución esté en que los padres estén más pendientes de sus hijos, o en poner en las carátulas el rango de edades recomendadas.

Lo que ocurre es que para los padres es mucho más cómodo poner al niño delante de la consola cuando se pone pesado. Estos mismos padres son los que después denuncian la violencia de los juegos y nos sueltan todo ese discurso facilón y simple, muy simple.

Por otra parte, hay que reconocer que, cada vez más, los medios de información están más manipulados. Recordemos que el sector maneja grandes cantidades de dinero. Con esto quiero decir que en estos medios se intenta dar a conocer la "cara amable" de los juegos, sobre todo desde que han surgido grupos de programación y compañías españolas.

JuHan Solo (Ronda, Málaga)



DANIEL PÉREZ PÉREZ. La Coruña

en los planes de lanzamiento de Electronic Arts, pero eso es como estar en la cartera de fichajes del Madrid...vete tú a saber.

¿Cuál es la diferencia entre el DVD y el Compac Dis normal?

El único "Compac Dis" que conozco es el de Gomaespuma. La diferencia entre el DVD y el CD ROM es que el primero tiene una capacidad de memoria mucho mayor, con todas las ventajas que ello conlleva, aunque su aspecto es prácticamente idéntico.

Tengo el «Need For Speed IV» y no consigo ver ni un solo coche de frente ¿Qué ocurre?

¿Has probado a jugar mirando a la pantalla? ¿Y dándole la vuelta a tu televisor? En serio, el tráfico real sólo aparece en el modo práctica.

Por último, ¿traerá la PSX 2 algo para que no se puedan copiar juegos y así acabar con la piratería?

Sí, un guardia jurado que se venderá junto a la consola y permanecerá junto a ella para que nadie pueda tocarla...Es broma, Sony dijo que trabajaría a conciencia en ello para, por lo menos, ponérselo a los piratas lo más difícil posible.

Samuel García Gómez. Madrid.

Buscando nuevos títulos.

Hola Yen, me llamo Jose Carlos, tengo 12 años y una fantástica PSX. Estoy desesperado, siempre el mismo juego, tarde tras tarde, mañana tras mañana... ¿qué juego me recomiendas que no sean «RE 1 y 2» (me los he pasado) «Silent Hill» (estoy en ello) y «Metal Gear Solid»?

Pues viendo tus gustos, «Syphon Filter», que está a punto de salir.

¿Me puedes decir si «Variable Geo» lo puedo encontrar en PSX? No me quedó muy claro en las anteriores revistas.

¿Qué pasa, que escribimos en chino? Haberlo haylo, pero encontrarlo en España no será una tarea fácil. Inténtalo en tiendas de importación.

Ultima pregunta ¿Es verdad que las tarjetas de memoria superiores a 60 bloques son rechazadas por la mayoría de los juegos?

Yo no diría por la mayoría, pero sí te pueden dar algunos problemas. Mejor hazte con tarjetas de 60 bloques como mucho.

Jose Carlos Ruiz Malaga.

Cuestión de portátiles.

Hola Yen ¿qué tal? Me llamo Luis, tengo una PSX, una N64 y unas cuantas dudas que espero me resuelvas. Quiero comprarme una consola portátil en color, pero no sé si la GB Color o la Neo Geo Pocket color ¿Cuál me recomiendas?

Buena pregunta. Te aseguro que no eres el único con esta duda. Vamos a ver, en principio te diré que ambas consolas están muy bien, aunque cada una cuenta con sus propias ventajas. Neo Geo Pocket Color ofrece una calidad y un colorido superiores, y en juegos de lucha y deportivos no tiene rival. Si te gustan los juegos de SNK, esta maquinita es una pasada. Sin embargo resulta más cara que GB Color (unas 4.000 pts) y los juegos también (unas 3.000 pts). GB Color cuenta con un catálogo de juegos mucho más amplio, el respaldo de Nintendo y el de millones de usuarios en todo el mundo. Viendo esto, tú elijes. Pero te repito que cualquiera de ellas es una pasada y una buena elección.

¿Le ves futuro en Europa a la Neo Geo Pocket Color?

Ya he dicho que no soy adivino, pero cualidades tiene como para tener éxito.

¿Cuál es más potente y cuál desarrolla o puede desarrollar mejores gráficos?

Sin entrar en liosos datos técnicos, Neo Geo Pocket.

¿Para cuándo un «Metal Slug» en España para la portátil de SNK?

Pues parece que en breve.

¿Qué juegos más o menos buenos van a sacar de aquí a un par de meses en esta consola?

Las fechas exactas no las tengo, pero en breve se esperan muchas conversiones de SNK, como el mencionado «Metal Slug» o «Samurai Spirts». SNK habla de unos 100 títulos al año (aunque eso habrá que verlo).

¿Es tan resistente como la GB Color?

Opinión

UNA DE SUGERENCIAS

1: Deberíais realizar un reportaje coleccionable sobre la historia de los videojuegos, que todos estamos muy flojos en este tema.

2: Una revista del sector regala demos de juegos. Sería una buena idea que siguiérais ese ejemplo, aunque ello implique un lógico aumento del precio de la revista. A fin de cuentas, si la gente compra la revista con el vídeo manga, ¿por qué no lo va a hacer con CDs o cartuchos de demos para la PSX o la N64?

Porque los vídeos los pueden ver todo el mundo, y las demos no. Y meter un cartucho para N64 saldría un poquito caro...

3: No pongáis los concursos en las páginas de algún análisis o preview. Es una pena que una revista tan buena acabe hecha trizas.

Lo intentamos, pero no siempre es posible.

4: Deberíais aumentar el espacio que le dedicais a los trucos que pide la gente.

5: Sé que es más llevadero puntuar los juegos con notas de dos cifras, como 93 ó 94 pero, a decir verdad, ¿qué diferencia hay entre esas notas? Sería más fácil puntuar con 8, 9, etc...

6: ¿Por qué no adoptais para la forma de la revista el "formato libro"? Esta sugerencia la hago porque las hojas centrales de la revista muchas veces se me sueltan por culpa de las grapas.

Martín Verdes Rodríguez (La Coruña)

CLUB DIF'

único en su especie

Para depredadores de los videojuegos.

Difintel - Micro
VIDEOJUEGOS · MULTIMEDIA · TELEFONIA
CLUB
Dif'
Manuel Navarro Padilla
Barcelona
01 47 48 05 45
caduca final
07/2000

Todo son ventajas a partir del 15 de julio

Estamos en:

Barcelona
Balmes, 61 bajos

Terrassa (Barcelona)
Avda. Jacquard, Local 52

Sant Boi de Ll. (Barcelona)
Centro Comercial Alcampo

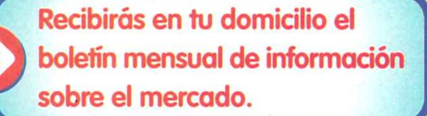
Castelldefels (Barcelona)
Centro Comercial Caprabo
Av. Constitución, 99-101

Alcalá de Henares (Madrid)
Centro Comercial
Alcampo-La Dehesa

Madrid
C/. Celanova, 9
Barrio de El Pilar

Valencia
Centro Comercial
Alcampo-Alboraya

- Acceso sin límite al espacio exclusivo para socios del Club dentro de cada tienda. En esta zona tienes cónsolas para probar las últimas novedades, ordenadores para el juego en red, y las recientes publicaciones de las revistas especializadas.





- Tendrás preferencia en la reserva de los juegos más nuevos.
- Asistirás a las presentaciones de las novedades importantes antes de su aparición en el mercado.



- Para acceder a este mundo de ventajas, infórmate en nuestras tiendas.

LA CADENA N.1 EN EUROPA

Difintel - Micro
VIDEOJUEGOS

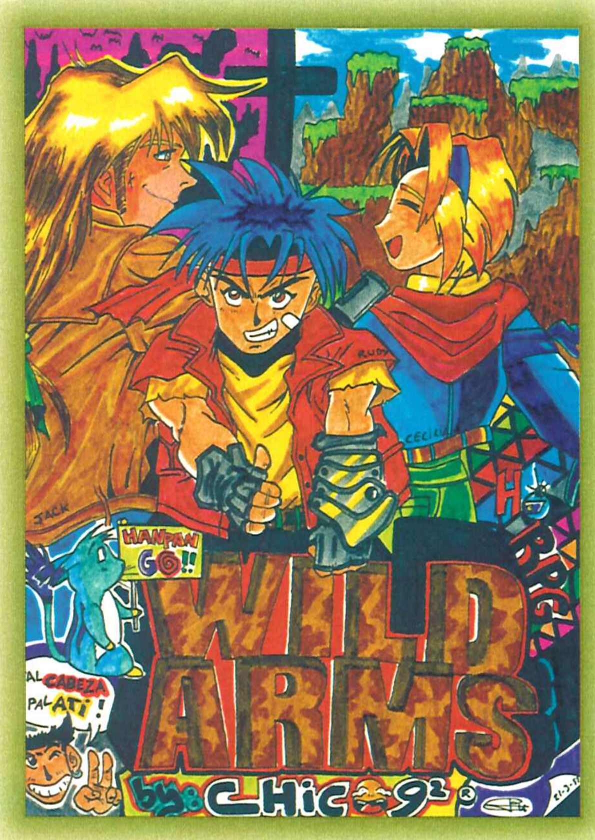
PlayStation







TRESS DIFUSIÓ



FRANCISCO JAVIER CASTILLO OTEROS. Córdoba

Hombre, no la he tirado contra el suelo ni la he pisoteado, pero vamos, si parece solida (¿Qué diablos piensas hacer cón ella?)

He oído que lá consola de SNK será compatible con Dreamcast y a lo mejor también con PSX 2, pero ¿Qué hará exactamente? ¿A qué os referís con "compatible"?

La historia es que mediante un adaptador, que seguramente será un cable, se podrán ver los juegos de la Neo Geo Pocket Coloren un televisor a través de PSX 2, algo así como el Super Game Boy de Nintendo, y además podrás utilizar a los luchadores de los juegos de SNK que salgan para PSX 2 en esta portátil, para seguir jugando con ellos cuando estés en la calle.

Luis Cuevas, Sevilla.

Coches y plataformas.

Me llamo Iván y tengo 10 años. Yen, tengo una PlaYStation y algunas dudas.

¡Oye! Me podrías decir cuándo saldrá «Colin McRae 2» para PlayStation?

Oye, pues antes de que acabe el año si no ocurre nada raro.

¿Qué juego me recomendarías, el «Crash Bandicoot», el «Crash 2» , el «Crash 3» o el «Tai Fu»?

El «3» sin duda alguna.

La última pregunta. ¿Merece la pena comprar el maletín de juegos CD Case de PlaySation?

No sé, ¿llevas muchas cosas habitualmente en la mano? Hombre, si te puedes permitir el capricho....

Iván Rodriguez. Asturias.

«Hybrid Heaven»

Hola Yen, me llamo Jesús, tengo 12 años, una N64 y unas preguntas que hacerte.

¿Hay algún juego (no muy caro) para mi consola que tenga una banda sonora en plan "heavy"?

Pues tienes «1080 Snowboarding» y «Duke Nukem», pero no son precisamente baratos.

¿Sobre cuánto costará el «Hybrid Heaven»? ¿Es de rol, verdad?

Pues no exactamente. Es una original mezcla de rol y acción que incluso combina combates reales con otros a base de menús. El precio rondará las 9 o las 10.000 pelas y se espera que esté aquí para el verano.

¿Sacará Nintendo algún juego que tenga una protagonista que esté tan buena como Lara Croft?

¿Qué pasa? ¿Que la princesitas estilo Zelda y Toadstool no te ponen? Si quieres ver curvas tendrás que conformarte con la cabeza de Max Damage, el de «Carmageddon».

Jesús A. Alvarez. Segovia

Velocidad y vuelo

Hola Yen, me llamo Jony, tengo la Mega Drive y la Game boy.

¿Qué simulador de vuelo me recomiendas: «Ace Combat 2», «Air Combat» o «Wing Over»?

Yo me quedo con «Ace Combat 2».

Ordéname de mejor a peor estos juegos...

No me hagas repetirlos dos veces, ya te los ordeno yo directamente (siempre me coláis alguna de estas): «Metal Gear», «Tomb Raider 2», «FIFA 99», «Driver», «C & C Retaliation», «Tomb Raider III», «C & C» y «Asterix». Lo aviso, es la antepenúltima vez que os hago una lista de estas.

¿Cuántos años van a estar saliendo juegos al mercado para PlayStation?

Eternamente no, pero con 50 millones de cosolas en el mundo es de suponer que seguirán sacando juegos durante bastante tiempo.

¿Cuándo va a salir el «Ace Combat 3»

Se lleva anunciando durante mucho tiempo, así que espero que no tarde mucho.

¿Saldrá algún juego de acción/esatrategia como «Tom Clancy´s Rainbow Six» para PlayStation»?

De acción/estrategia tienes «Asterix» y «The Unholy War» pero no son muy buenos. De momento no hay nada previsto al respecto.

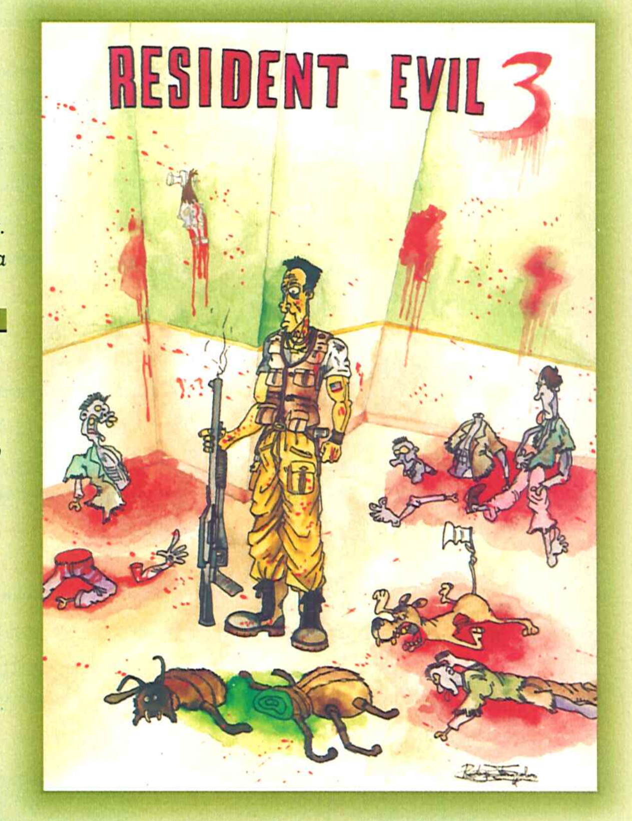
¿Saldrá alguna guía sobre nuevos juegos para PlayStation como suplemento de la revista para verano y navidades?

No sé si te habrás dado cuenta que ahora incluimos pequeñas guías prácticas para que podáis sacarle el mayor partido a vuestros juegos. Y gratis. Pero puede ser.

¿Qué juego me recomiendas de velocidad «Toca 2» o «Colin McRae Rally»?

Uf, los dos son muy buenos. En el primero compites contra más coches, mientras que el segundo es rally puro compitiendo contra el tiempo. No sé, si tienes ya el «Gran Turismo» o el primer «Toca», mejot hazte con el «Colin».

Jonathan Amieva Oviedo.



RODRIGO FERNÁNDEZ OSÉS. Navarra



CENTRO MAIL
www.centromail.es
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 981 143 111
Santiago de C. C/ Rodriguez Carracido, 13 981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n 965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter 966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b 965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 934 126 310
• C/ Sants, 17 932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n 934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D 937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 956 337 962
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n 972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. 928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. 913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n 917 758 882
• C/ Montera, 32 2º 915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. 916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. 968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n 921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n 954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n 954 915 604 NUEVO CENTRO
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. 962 950 951
VALLADOLID
Valladolid
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 976 536 156
pedidos por teléfono
902·17·18·19
pedidos por internet
www.centromail.es
No te puedes perder la nueva aventura de Star Wars.
Reserva tu ejemplar de La Amenaza Fantasma en tu
Centro MAIL
y obtendrás un exclusivo Póster y una atractiva Camiseta de Star Wars.
STAR WARS
EPISODIO I
LA AMENAZA FANTASMA
EL COMIENZO DE LA SAGA
PC CD
LUCAS Arts
PlayStation
Promoción válida hasta la fecha de lanzamiento o fin de existencias.
Versión CDR disponible a partir del 21 de Mayo. Versión Playstation a partir del 15 de Julio.

Aventuras gráficas.

Hola Yen, soy Lucas de nuevo. Quería que me resolvieras estas dudas. Ya sé que no saldrá «Power Stone» en PAL, pero ¿podías decirme de qué va?

Bueno, saldrá en PAL pero para Dreamcast. Se trata de un original juego de lucha que interpreta las 3D de forma alucinante, permitiendo a los luchadores moverse libremente por todo el escenario. Es muy espectacular.

¿Van a sacar las terceras partes de "Disc Wold y "Broken Sword?

Hay muchas más posibilidades de que salga el segundo. Eso sí, no te puedo hablar ni de fechas ni de cómo estará, porque no se sabe nada todavía, salvo que se está programando para PC.

Me he quedado anonadado con lo que vi en «Parasite Eve» en la revista de vuestra hermana PlayManía, pero ¿sabes la fecha exacta en la que llegará al imperio (España)?

¿En la revista de nuestra hermana? ¿De quién, de la de todos, de la de algún redactor?. Al grano. Sigue sin saberse nada al respecto, porque no se ponen de acuerdo acerca de quién lo va a traer al "imperio", si Sony o la propia Square.

Lucas.
Valencia.

"Time Crisis 2" en PlayStation.

Hola Yen, soy Marcos, tengo una PSX con 9 juegos y una Game Boy con no sé cuántos, y tengo también unas cuantas dudas. Teniendo «GT» y «V-Rally», ¿Cuál de las secuelas me ofrece más novedades?

Vaya, no es fácil de decir, porque ambas prometen ser alucinantes. En principio parece que «V-Rally» va a llegar con un montón de novedades, pero conociendo «GT», ¿quién se atreve a decir que no va a ser la bomba?

¿Es verdad que me puedo acabar «Metal Gear Solid» en una tarde?

No, es mentira y tú lo sabes.

¿Cuándo llegará el juego de estrategia por excelencia "Age of Empire" a PSX? ¿Podrá moverse a una velocidad decente?

Cuando a su excelencia Microsoft le venga en gana, es decir, probablemente nunca.

¿Me paso a la Game Boy Color o a la portátil de SNK?

Ya le he dado la respuesta a otro lector un poco antes, así que míratela.

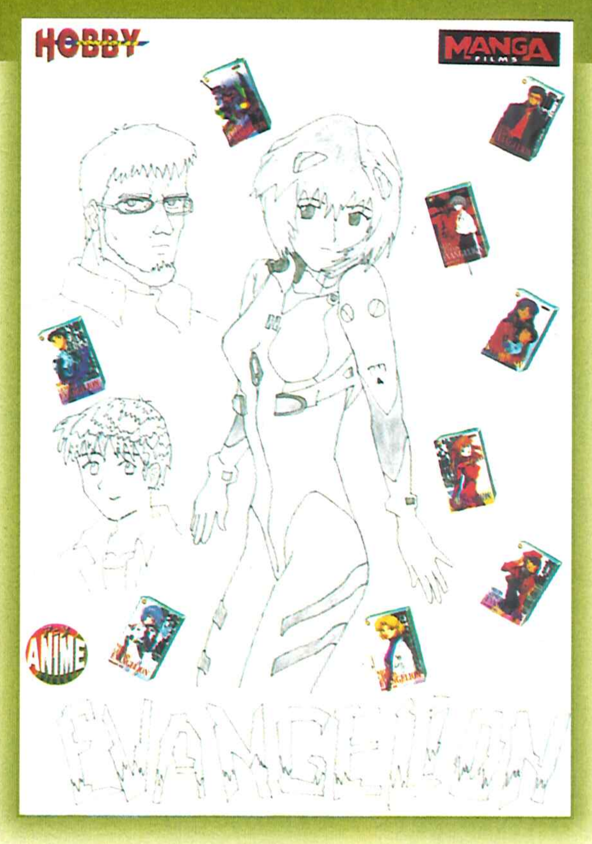
¿Saldrá en PSX la gran secuela de «Time Crisis»?

No está nada claro. Yo apostaría más por PSX 2.

¿Por qué mi hermana a sus 5 años ha disfrutado ya de 3 de las consolass y yo he esperado hasta los 8 para hacerme con mi primera consola?

Es el eterno tributo de los hermanos mayores, "siembra para que los que vienen detrás recojan la cosecha" (ahí queda eso). No seas envidioso y alégrate por ella, anda.

Marcos Feijóo
Orense.



AARON FRANCISCO MENDOZA. Gerona

Cuestiones Game Boy

Hola Yen, me llamo Slalvador y quiero hacerte unas preguntas sobre la revista y sobre la GB. Me gustan mucho los juegos de PSX actuales, pero lo que más me gusta es jugar y recordar los juegos antiguos de Spectrum, Master System...y me gustaría adquirir los primeros números de Hobby Consolas. ¿Los podría encontrar en los números atrasados? En caso de que estuvieran agotados, ¿Sabes dónde podría encontrarlos?

Ponte en contacto con suscripciones (TL 91 654 84 19 ó 91 654 72 18) y a ver si te lo solucionan.

Sobre la Game Boy, ¿qué juego me recomiendas, «Hexcite», «Bust a Move 4» o «Shangai Pocket»? ¿Sabes algún puzzle más, que no sea el Tetris y sus 2000 versiones?

Opinión

REIVINDICANDO A NINTENDO

Llevo comprando vuestra revista desde hace cuatro años y deseo decir que este es el último acto que hago como lector vuestro.
Tengo una N64 y ya me he cansado de gastarme 450 ptas. al mes en una revista que apenas informa de mi consola, y que encima pone excusas del tipo "hablaríamos más de Nintendo si hubiera noticias sobre juegos de la gran N". De PSX vais repitiendo mes a mes información sobre «Final Fantasy VIII» o «Gran Turismo 2». ¿No habeis oído hablar de «Jet Force Gemini», «Perfect Dark», «Shadowman, «Shadowgate 64»? ¿Y de «Hybrid Heaven»? Es un juego igual o mejor que «Metal Gear Solid» y en cambio no habeis hablado ni la mitad que del título de PSX. Y no hablemos ya de los posters, calendarios o carpetas que dais sobre Nintendo; hasta hace poco teníais la excusa de que se lo dejábais a vuestra hermana Nintendo Acción, pero ¿qué me decís de vuestra nueva hermanita PlayManía? Dejarles a ellos también este tipo de complementos.
Además, he de mencionar la genial guía rápida de «Metal Gear Solid», que la habeís publicado en el mismo número en que lo analizábais. ¿Dónde está la guía de «Zelda»?
Espero que intenteis corregiros para que no haya más usuarios de Nintendo que pasen por lo que he pasado yo.

Raúl Sánchez Delgado (Barcelona)

De los que nombras, «Bust a Move 4», y además tienes el «Dr Mario», «Mario & Yoshi» y «Alleway».

¿Hay algún juego en 3D para la Game Boy ¿ (Me explico, juegos que tenga las perspectiva como "Knigkt Lore". "Alien 8", "Gunfighters"...).

Si majo. «Sylvester & Tweety» y «Monstermax», están en esa línea.

¿Está el «Maniac Mansion» en Game Boy? ¿Hay más juegos de ese estilo?

No y no.

Salvador M.V.
Zaragoza.

Los mejores juegos.

Hola Yen me llamo Jordi, tengo una PSX y unas cuantas dudas; Dime los mejores juegos de los siguientes géneros (da igual para qué consola sean):

Veamos. Lucha: «Tekken 3» (PSX), Fútbol: «ISS 98» (N64), RPG: «Zelda 64» (N64), Basquet:«NBA Live 99» (PSX), Tenis: «Centre Court Tennis» (N64), Motos: «Manx TT» (Saturn), Coches: «Gran Turismo» (PSX), Plataformas: «Mario 64» (N64), Aventura: «Metal Gear» (PSX), Horror/survival: «Resident Evil 2» (PSX) y Estrategia: «C & C Retaliation» (PSX). ¿Contento?

¿Superará "Final Fantasy VIII" a "Zelda" en duración y calidad? ¿Cuándo saldrá? ¿Cuánto costará?

Son juegos diferentes, pero veo difícil que le supere en ambas cosas, aunque puede quedar parejo. Saldrá antes de que acabe el año probablemente y el precio rondará las 8.000 pts.

Me apasiona el RPG. Aparte de «Final Fantasy VIII» y «Dragon Valor» ¿Qué otros RPG dignos de mención se avencinan?

Pues «Parasite Eve», si finalmente llega, y también «Legend of Legaia».

¿Cuándo saldrá el PocketStation? ¿Cuánto valdrá? ¿Se convertirá en un accesorio imprescindible, igual que la Memory Card?

Pues ahora parece que para Septiembre, aunque ya no sé que pensar. Del precio no tengo ni idea. Hombre, tan imprescindible no diría yo, pero sí que puede ser muy útil y divertido.

¿Saldrá «Theme Hospital» en Platinum? ¿Cuándo?

Supongo que sí, y la fecha depende de lo que decida Electronic Arts.

¿Saldrá «Comandos» para PSX?

Por enésima vez: sí, seguramente en Navidades.

Jordi Urresti.
Girona.

Un juego muy español.

Hola Yen me llamo Alex y tengo una PlayStation. Como me gustan mucho los "toros bravos" pues quería saber si iban a sacar algún juego de "toros bravos".

Sí, claro, en breve tendremos «Jesulín´s Adventure» (con la banda sonora intepretada por él mismo, "te nesecito toa"). De verdad, no creía que esta pregunta fuera en serio, pero al ver que me mandabas tu dirección completa y tu teléfono...

Alex Rodriguez.
Castellón.

La(s) pregunta(s) del mes

¿Qué consola me compro, Dreamcast o me espero a PlayStation 2? ¿Cuál es mejor?

¿Qué queréis decir con que PlayStation y PlayStation 2 serán compatibles?

Bueno, parece que estas dos dudas os atormentan a muchos de vosotros desde hace unas semanas, así que he decidido responderos a todos a la vez.

Una vez más, he de decir que el hecho de comprarse una consola u otra es una decisión muy personal y yo no soy nadie para hacer un consejo de este tipo. Pero si la duda está entre esas dos máquinas, os puedo decir que Dreamcast saldrá en Septiembre, a un precio de 40.000 pts. Nosotros ya disfrutamos de ella desde hace algunos meses y la consola y sus juegos son una pasada. En cuanto a PlayStation 2, no existe, sólo sabemos los datos que nos han contado. Parece que será una máquina muy potente pero todavía no hay ni un sólo juego, la verdadera prueba de fuego para cualquier consola. Su lanzamiento no se producirá hasta finales del 2000, y no se sabe nada sobre su precio. Desde luego, Dreamcast ahora mismo es la única opción real, puesto que la consola ya existe, pero...la palabra final es vuestra.

En cuanto a la compatibilidad, quiere decir que los juegos de la actual PlayStation podrán jugarse en la PlayStation 2, pero nunca a la inversa (es decir, que los juegos que salgan para PlayStation 2 no se podrán jugar en la PlayStation actual).
Con ello, PlayStation 2 sería la primera consola que, nada más salir, contaría con un catálogo inmenso de juegos.



RUBÉN GIMÉNEZ MENÉNDEZ. Valencia

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Ciruelos nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation o un reloj de Nintendo.



PlayStation

OFERTAS

Juego	Precio
ABE'S ODDYSEE 	3.990
ACTUA SOCCER	3.490
ACTUA SOCCER 3	4.990
ADIDAS POWER SOCCER	3.490
AIR COMBAT	3.490
ALIEN TRILOGY	3.990
BATMAN & ROBIN	3.990
BLAM! MACHINEHEAD	1.990
BUST-A-MOVE 2	3.990
COMMAND & CONQUER	3.990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	CONS.
CONSTRUCTOR	3.990
COOL BOARDERS 2	3.490
CRASH BANDICOOT	3.490
CRASH BANDICOOT 2	3.490
CROC	3.990
DARKLIGHT CONFLICT	1.990
DESTRUCTION DERBY	3.490
DESTRUCTION DERBY 2	3.490
DOOM	3.990
EL MUNDO PERDIDO	3.990
FANTASTIC FOUR 	3.990
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1	3.490
FORMULA 1 '97	3.490
FORSAKEN	3.990
G-POLICE	3.490
GRAN TURISMO	3.490
GRAND THEFT AUTO 	4.990
HEART OF DARKNESS 	4.990
HERCULES	3.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO 	3.890
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA 	3.990
LOADED	3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE 	3.990
MICKEY'S WILD ADVENTURE	3.490
MICRO MACHINES V3	4.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY 	3.990
MOTO RACER 	3.990
PANDEMONIUM 	3.490
PORSCHE CHALLENGE	3.490
PROJECT OVERKILL 	3.990
RAYMAN	3.290
RESIDENT EVIL	3.990
RIDGE RACER	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION	3.490
ROAD RASH 	3.990
SCARS 	4.990
SHADOW GUNNER 	4.990
SOUL BLADE	3.490
SOVIET STRIKE	3.990
SPACE JAM	3.990
SUPER CROSS '98 	3.990
TEKKEN	3.490
TEKKEN 2 	3.490
TENNIS ARENA 	4.990
TIME CRISIS	3.490
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOMB RAIDER II	4.990
TOSHINDEN	3.490
TOTAL DRIVIN' 	CONS.
TRUE PINBALL	3.990
V-RALLY	4.990
V2000	4.990
WIPE OUT	3.490
WIPE OUT 2097 	3.490
WORMS 	3.990
XENOCRACY	4.990

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SÓLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.

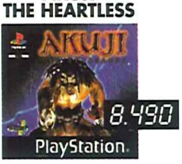



PlayStation

NOVEDADES



www.centromail.es

- ABE´S EXODDUS – 8.490
- AKUJI THE HEARTLESS – 8.490
- ALL STAR TENNIS ´99 – 7.490
- ANNA KOURNIKOVA´S SMASH COURT TENNIS – CONS.
- APOCALYPSE – 8.490
- ASTERIX – 7.490
- BLOOD LINES – 6.990

- BLOODY ROAR 2 – 7.490
- BOMBERMAN – 7.490
- BOMBERMAN FANTASY RACING – 7.490
- BREATH OF FIRE III – 6.490
- BUGS BUNNY LOST IN TIME – CONS.
- BUST-A-MOVE 4 – 6.990
- CIVILIZATION II – 8.490

- COOL BOARDERS 3 – 7.990
- CRASH BANDICOOT 3 WARPED – 7.990
- CROC 2 – CONS.
- DARK STALKERS 3 – 7.490
- DREAMS – 7.490
- DUKE NUKEM: TIME TO KILL – 8.490
- FIFA ´99 – 7.490

- FORMULA 1 ´98 – 7.990
- GEX: DEEP COVER GECKO – 8.490
- GLOBAL DOMINATION – 7.490
- GUARDIAN´S CRUSADE – 8.490
- HUGO – 7.990
- INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98 – 6.490
- KENSEI SACRED FIST – 7.990

- LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER – 8.490
- MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER – 7.490
- MEDIEVIL – 7.990
- MEGAMAN LEGENDS – 7.490
- MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 – 7.490
- MONKEY HERO – CONS.
- MORTAL KOMBAT 4 – 8.490

- MOTO RACER 2 – 7.490
- MUSIC – 6.990
- NBA LIVE ´99 – 7.490
- NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE – 7.990
- POCKET FIGHTER – 5.990
- POPULOUS III: EL PRINCIPIO – 7.990
- PRO 18: WORLD TOUR GOLF – 7.490

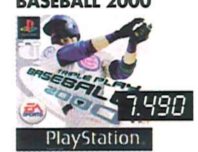
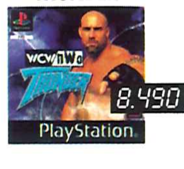
- PRO BOARDER – 7.990
- PRO PINBALL: BIG RACE USA – 7.990
- R-TYPE DELTA – 6.990
- RALLY CROSS 2 – 6.990
- RESIDENT EVIL 2 – 7.990
- RETRO FORCE – 7.490
- RIVAL SCHOOLS – 7.490

- ROLLCAGE – 7.490
- RUGRATS: SEARCH FOR REPLAR – 7.990
- RUNNING WILD – 6.990
- SPORTS CAR GT – 7.490
- SPYRO THE DRAGON – 7.990
- STREET FIGHTER COLLECTION 2 – 6.990
- T´AI-FU – 8.490

- TANK RACER – 7.490
- TEKKEN 3 – 8.490
- TENCHU STEALTH ASSASSINS – 8.490
- THE GRANSTREAM SAGA – 6.990
- TIGER WOODS ´99 – 7.490
- TOCA TOURING CARS 2 – 8.490
- TOMB RAIDER III – 8.490

- TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 – 7.490
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99 – 7.490
- V-RALLY 2 – CONS.
- VIVA FOOTBALL – 6.990
- WARZONE 2100 – 8.490
- WCW/NWO THUNDER – 8.490
- WING OVER 2 – 8.490

pedidos por telEfono: 902·17·18·19



GAME BOY GAME BOY COLOR



GAME BOY POCKET — 7.990

GAME BOY — 6.990

GAME BOY POCKET COLORES — 7.990





ADAP. CORRIENTE GAMESTER — 990

ADAP. CORRIENTE LOGIC3 — 1.490



BATERÍA POWERPACK GAMESTER — 2.490

GAME BOY CAMARA — 7.990 (VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)



GAME BOY PRINTER — 9.490

MALETIN DELUXE CASE LOGIC 3 — 2.990



GAME BOY PRINTER PAPEL — 1.490

GAME BOY COLOR — 12.490 (PURPLE, CLEAR PURPLE, BERRY RED, TEAL, YELLOW, LIME GREEN)



LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2 — 2.990



GAME BOY COLOR + LIGHT MAX 2 — 13.990

THE LEGEND OF ZELDA DX — 5.990

TOP GEAR RALLY — 6.490



GAME BOY





Juego	Precio
ALADDIN	4.490
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE	3.990
DONKEY KONG LAND	3.990
DONKEY KONG LAND 2	3.990
DR. MARIO	2.990
DUCK TALES	4.490
F1 RACE	2.990
HERCULES	5.490
MARIO & YOSHI	2.990
MULAN	5.990
ODDWORLD ADVENTURES	4.990
PEQUEÑOS GUERREROS	5.990
SEA BATTLE	4.990
STREET FIGHTER II	3.990
SUPER MARIO LAND	3.990
SUPER MARIO LAND 2	3.990
SUPER MARIO LAND 3	3.990
SUPER RC PRO-AM	3.990

GAME BOY COLOR













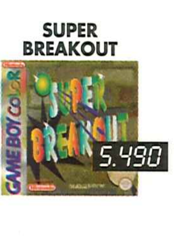






















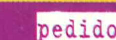






Juego	Precio
ASTERIX & OBELIX	5.490
BATTLESHIP	CONS.
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	4.990
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	5.990
BUST-A-MOVE 4	5.990
CENTIPEDE	5.490
DROPZONE	5.990
FROGGER	5.490
GAME & WATCH GALLERY 2	4.990
GEX: ENTER THE GECKO	6.490
HEXCITE	4.990
HOLLYWOOD PINBALL	5.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER ´99	5.890
KLUSTAR	4.990
LEGEND OF THE RIVER KING	5.990
LOGICAL	5.990
LUCKY LUKE	5.490
MAYA THE BEE	5.990
MEN IN BLACK: THE SERIES	6.490
MORTAL KOMBAT 4	5.990
NBA JAM ´99	5.990
PITFALL	6.490
POCKET BOMBERMAN	4.990
QUEST FOR CAMELOT	5.990
RAMPAGE WORLD TOUR	5.990
SHADOWGATE CLASSIC	5.990
SPY vs. SPY	CONS.
SUPER BREAKOUT	5.490
SUPER MARIO BROS. DELUXE	5.990
SYLVESTER & TWEETY	4.990
TETRIS DX	4.990
THE SMURFS´ NIGHTMARE	5.490
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	5.990
V-RALLY	5.490
WARIOLAND 2	5.990
WWF ATTITUDE	5.990





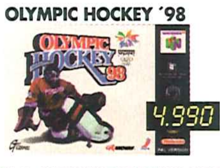
pedidos por internet: www.centromail.es

Nintendo 64




















Juego	Precio
1080° SNOWBOARDING	8.490
AEROGAUGE	6.990
ALL STAR TENNIS ´99	9.490
BEETLE ADVENTURE RACING	9.490
BODY HARVEST	6.990
BUCK BUMBLE	8.490
CENTRE COURT TENNIS	10.990
COPA DEL MUNDO: FRANCIA ´98	4.990
DOOM 64	4.990
EXTREME G2	8.990
F-1 WORLD GRAND PRIX	5.990
GEX 64	9.490
GOLDEN EYE 007	5.990
KNIFE EDGE	10.490
LODE RUNNER 3D	9.490
LYLAT WARS	5.990
MARIO KART 64	5.990
MARIO PARTY	9.490
MICRO MACHINES 64 TURBO	9.490
MISSION: IMPOSIBLE	7.490
MONACO G.P. RACING SIM.2	9.490
NBA COURTSIDE	5.990
NBA JAM ´99	10.490
NBA LIVE ´99	9.490
OLYMPIC HOCKEY ´98	4.990
PENNY RACERS	10.490
PILOTWINGS 64	5.990
QUAKE 64	4.990
RUSH 2: EXTREME RACING USA	9.990
SCARS	5.990
SNOWBOARD KIDS	5.990
SOUTH PARK	10.490
STAR WARS: R. SQUADRON	9.490
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	6.990
TOP GEAR OVERDRIVE	10.990
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	10.490
V-RALLY ´99 EDITION	7.490
WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64	5.990
WAVE RACE	5.990
WIPE OUT 64	9.990



Producto	Precio
NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER	25.990
NINTENDO 64 MARIO PAK	19.900
CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3	1.490
CABLE RF	2.990
C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD	3.990
CONTROLLER	4.990
JAM!!	11.900
MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3	4.990
MANDO DE CONTROL COLORES	4.990
MEMORY CARD ACCESS LINE 256 KB	1.490
MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x)	2.990
MEMORY EXPANSION PAK	4.990
MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)	2.990
POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL	4.990
RUMBLE PAK	3.490
RUMBLE PAK + MEMORY PAK	5.990
TRILOGY 64	4.790
ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE	5.490
VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT	8.990
VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SKOCK 2	11.990
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL	11.990
VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1	14.990
VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE	12.990


CASTLEVANIA — 11.490


FIFA ´99 — 9.490


STAR WARS: EPISODE 1-RACER — 9.490


THE LEGEND OF ZELDA — 8.990


TUROK 2: SEEDS OF EVIL — 9.990

pedidos por teléfono: 902 17 18 19









SATURN VIDEO Nintendo NEOGEO Super Pocket





PLATINUM SILVER



CAMOUFLAGE



AQUA BLUE



MARBLE BLUE





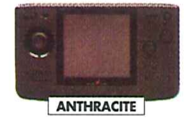
CLEAR



WHITE



BLUE



ANTHRACITE

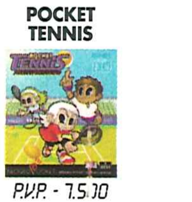
BASEBALL STARS	KING OF FIGHTERS R-1	NEO GEO CUP ´98
P.V.P. - 7.500	P.V.P. - 7.900	P.V.P. - 7.500







POCKET TENNIS	SAMURAI SHODOWN!
P.V.P. - 7.500	P.V.P. - 7.900





ACCESORIOS POCKET Y POCKET COLOR

ADAPTADOR DE CORRIENTE	3.900
AURICULARES	2.200
LINK CABLE	3.600



AQUA BLUE

17.990



ANTHRACITE
BLUE
CLEAR
PLATINUM SILVER
STONE BLUE

KING OF FIGHTERS R-2
P.V.P. - 7.900




NEO CHERRY MASTER	NEO MYSTERY BONUS
P.V.P. - 7.900	P.V.P. - 7.900
POCKET TENNIS	**PUZZLE BOBBLE MINI**
P.V.P. - 7.500	P.V.P. - 6.900





CONTROL PAD LOGIC 3 MASTER PAD 32 PS/SAT	JOYSTICK ARCADE SATURN STICK
1.990	1.990






ATARI ARCADE´S G. HITS V.1	BLAM! MACHINEHEAD	CYBERIA	DARIUS II
P.V.P. - 1.990	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 2.990
DUKE NUKEM 3D	**MIGHTY HITS**	**NHL ALL-STAR HOCKEY ´98**	**ROBO PIT**
P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 3.990
SCORCHER	**TUNNEL B-1**	**VIRTUAL ON**	**WORLDWIDE SOCCER ´97**
P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 4.990	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 2.490







SUPER NINTENDO

ALADDIN	DONKEY KONG COUNTRY 3	MICKEY & MINNIE: CIRCUS MYSTERY	MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST	SPACE ACE
P.V.P - 6.990	P.V.P - 5.990	P.V.P - 6.990	P.V.P - 6.990	P.V.P - 4.990
SUPER METROID	**SUPER SOCCER**	**T2 JUDGMENT DAY**	**T2 THE ARCADE GAME**	**WARPSPEED**
P.V.P - 5.990	P.V.P - 4.990	P.V.P - 4.990	P.V.P - 4.990	P.V.P - 4.990








VIDEO

DRAGON BALL GT LA SERIE — 2ª ÉPOCA










PACK 1 (VOL. 1 Y 2)	1.995
PACK 2 (VOL. 3 Y 4)	1.995
PACK 3 (VOL. 5 Y 6)	1.995
PACK 4 (VOL. 7 Y 8)	1.995
PACK 5 (VOL. 9 Y 10)	1.995
VOL 11	1.795
VOL 12	1.795













FATAL FURY VOL. 1	P.V.P. - 1.995
FATAL FURY VOL. 2	P.V.P. - 1.995
LA INVENCIBLE NUKU NUKU 1	P.V.P. - 1.995
LA INVENCIBLE NUKU NUKU 2	P.V.P. - 1.995
PACK DRAGON BALL	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº3	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº4	P.V.P. - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº5	P.V.P. - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº6	P.V.P. - 1.995
PERFECT BLUE	P.V.P. - 1.995





pedidos por internet: www.centromail.es

SOUL CALIBUR

NOVEDAD EN ESPAÑA

Tras el inolvidable «Soul Blade», Namco nos presenta «Soul Calibur», una secuela que impulsa aún más el carácter épico y legendario de este juego. Es la lucha del más alto nivel.

El estilo del juego sigue siendo perfectamente reconocible. De nuevo nos encontramos con un puñado de luchadores de carácter casi mitológico que se enfrentan en parajes imposibles y armados con extraordinarias espadas, hachas y cuchillos, con la particularidad de que ahora el motor gráfico es capaz de elevar al juego a un nivel de espectacularidad sobresaliente.

Todos los elementos en pantalla se muestran más detallados, la resolución se ha multiplicado y las animaciones de los luchadores son todavía más suaves a pesar de haberse aumentado la velocidad. Además, el concepto 3D cobra una nueva dimensión al permitir a los luchadores moverse con entera libertad por todo el escenario, con un sistema parecido al de «Virtua Fighter 3».

Claro que las novedades no se limitan sólo al apartado técnico. El plantel de luchadores ha aumentado considerablemente (de 11 a 18), con algunas caras conocidas y otras completamente nuevas. Y algunos luchadores que han aumentado sus posibilidades en el combate, con nuevas técnicas de defensa y ataque, entre las que destaca una acumulación de energía que posibilita golpes muy contundentes.

Otros detalles que pueden llamaros la atención son la desaparición de la barra de energía de las armas, y la posibilidad de elegir banda sonora en cada combate.

«Soul Calibur» se revela como uno de los mejores juegos de lucha del panorama arcade y, aunque esta recreativa no está muy extendida, en los salones New Park de Madrid y Barcelona sí que podréis disfrutar a tope de las inmensas posibilidades que ofrece este juego.



Los movimientos de bloqueo y defensa han sufrido algunos cambios en esta versión con respecto a su antecesor. Ahora son más efectivos.



Este es el plantel de personajes que presenta el juego. En principio son 14 disponibles, pero el número puede aumentar hasta 18 con los ocultos.



Pulsando los tres botones a la vez (todos menos el de bloqueo) los luchadores recargan su energía al máximo, y entonces pueden asestar golpes letales.



El concepto de las tres dimensiones ha cambiado y ahora los luchadores podrán moverse con entera libertad por los escenarios.





La calidad gráfica de juego es sorprendente, tanto en lo que se refiere al nivel de detalle de los escenarios como a las rápidas animaciones de los luchadores.

Namco vuelve a demostrar con «Soul Calibur» que domina el género de la lucha como nadie.









Algunos de los luchadores que permanecen de la primera parte han cambiado ligeramente su aspecto. En cualquier caso, sus armas siguen siendo el instrumento principal de los combates.





Otaku *manga*

Una nueva entrega del Salón Internacional del Cómic de Barcelona tuvo lugar los días 6 al 9 de Mayo y, como era de esperar, pudimos encontrar tantas cosas interesantes de importación, como novedades editoriales que llegaron a sorprender por su inesperado lanzamiento.

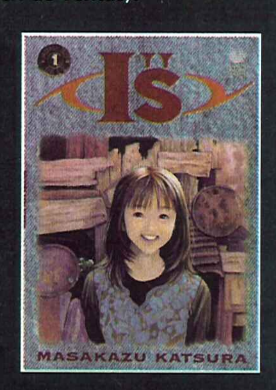
Otra vez en Barcelona

Novedades Manga

No fueron demasiadas ni pocas. Las justas para que el otaku del manga pueda alcanzar a comprarse cuanto desee (dentro de una lógica selección, claro está). Destacamos la ausencia de novedades editoriales de Norma, que al parecer tiene problemas con las ventas del género manga (quizás si mejorasen sus ediciones y bajasen el sobreprecio de 200 pts., cambiaría su volumen de ventas).

I"S

El titulo manga más esperado por los Otakus. Es la última gran obra de Masakazu Katsura (autor de "Video Girl Ai" y "DNA2"). Por suerte, ha sido editada por Planeta-deAgostini Cómics. Se la recomiendo a todos aquellos que disfrutaron de mangas como "Video Girl Ai" o "Marmalade Boy", por su temática de triángulo amoroso.

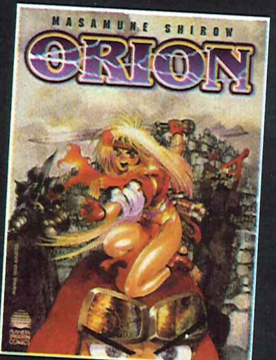


COWA:

"Cowa" es el penúltimo trabajo de Akira Toriyama (a este ya lo conocéis, ¿no?), cuya historia se centra en un pequeño vampiro llamado Paifuu, quien con su amigo fantasma José Rodríguez (no es en broma, lo juro) corren aventuras que, al menos a mi parecer, están enfocadas a un público de no más de 15 años. Aunque la historia del pequeño vampiro podía acercarnos a la idea de que se parezca a "Go! Go! Ackman", no es así. Tomo único recopilatorio recomendado a los más pequeños. Editado por Planeta-deAgostini.

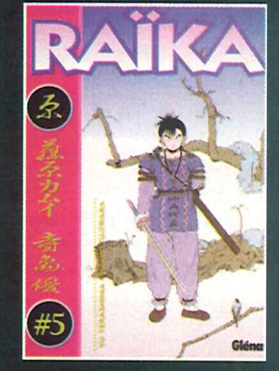
ORION:

Reedición de una de las obras más complejas e impactantes de Masamune Shirow, esta vez en un sólo tomo recopilatorio. Magia y mitología se entremezclan en un mundo apocalíptico de avanzados medios tecnológicos. Los seguidores de Shirow saben a lo que se enfrentan, y quienes no le conozcan aún, que se dirijan a su obra mas famosa, "Ghost in the Shell", para hacerse una idea.



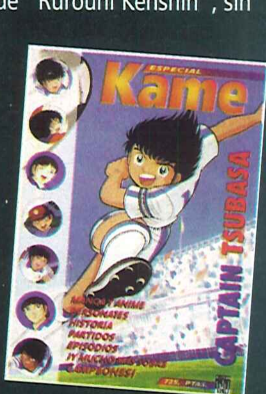
RAIKA:

Volumen 5 del mejor manga editado en el momento (al menos para mí). Para quienes no lo recuerden, "Raika" es la historia de un muchacho nacido bajo la caída de un rayo. Ambientado en la edad feudal japonesa, nos introduce en esta emblemática época a la que se añaden elementos de magia y monstruos procedentes de la misma. Está siendo editado por Glenat, a la que aplaudo por su selección de mangas para un público nada convencional. Quiero añadir también la noticia de que en breve editarán el manga de "Rurouni Kenshin", sin duda muy esperado por todos nosotros.



ESPECIAL KAME CAPTAIN TSUBASA:

Los chicos del estudio Inu continúan con su lanzamiento de especiales sobre series ya conocidas por el sector Otaku. En este salón han presentado el número 13, dedicado a "Captain Tsubasa" (aquí conocida como "Campeones"). Un especial imprescindible para quienes han seguido la serie durante tantos años.



ENCICLOPEDIA DEL ANIME:

Ediciones Berserker apuesta por el mundo del manganime y lanza al mercado el volumen 1 de una enciclopedia del anime. Esta enciclopedia se compone de librito más CD-Rom, que para la ocasión estarán dedicados a las series de robots japonesas. Todo un repaso, citando desde "Mazinger Z" hasta "Escaflowne", muy recomendable.



Novedades de Importación

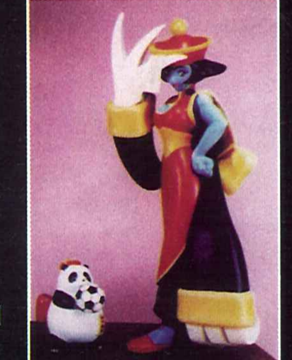


PERFECT BLUE ORIGINAL SOUNDTRACK:
CD con la BGM completa de la magnífica película editada hace unos meses por Manga Films. Ha llegado a nuestro país de la mano de Chunichi Comics, junto al CD con la banda sonora del "Dracula X" de PlayStation.

PEGATINAS:
Había unos curiosos sobres con pegatinas de "Final Fantasy VIII", cuyo precio era de 1000 pts. en el stand de Unchi. ¿Se atreverán a traer oficialmente este material de "Final Fantasy" como están haciendo con el de "Metal Gear"?



MAQUETAS Y FIGURAS:
Podíamos encontrar en el stand de Otakuland figuras originales de "Mario Kart", "Crash Bandicoot", "Marvel vs. Capcom", "South Park" (¡quiero un kenny!) y una increíble figura de Lara Croft con traje de buceo (al también increíble precio de 5.900...). En el stand de Unchi pude comprar un par de superdeformeds de Rinoa y Squall ("Final Fantasy VIII"), mientras que en el de Chunichi, como siempre, babeamos con las figuras de vinilo de SNK, Capcom y "Final Fantasy".



TARJETAS:
En el stand de Chunichi tenían 2 colecciones que desaparecieron rápidamente: La primera era la colección de PPCards BanDai de "Final Fantasy VIII", en la que se recogen todos los momentos de los vídeos más importantes del juego, así como todas las ilustraciones originales. La segunda es una colección de Trading Cards de "Metal Gear Solid" que salía por un ojo de la cara, y que obviamente era toda una pieza de coleccionista.
En el stand de Unchi podíamos encontrar una colección de Tranding Cards de "Samurai Spirits 64" y otra de "Variable Geo 2". No son tan importantes como las otras, pero también cuentan con sus seguidores.





POSTALES:
Se encontraban en el stand de Otakuland. Había postales preciosas de series actuales como "Evangelion", y tan míticas como "Candy Candy" o "Heidi". Su precio era de 200 pts, pero ¿quién querría enviar una postal así y quedarse sin ella?



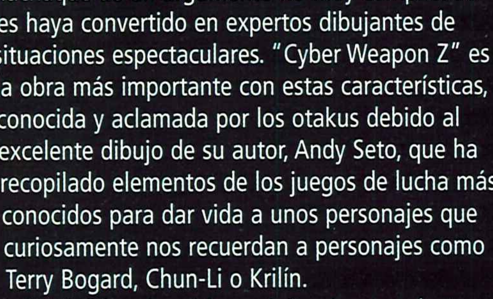


Recomendación del mes



Cyber Wapon Z está portagonizado por luchadores que nos recuerdan a algunos personajes muy famosos de los videojuegos.

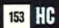
CYBER WEAPON Z:
Quizás penséis que los cómics chinakas son muy repetitivos en lo que respecta a su temática (casi siempre centrados en artes marciales), y la verdad es que no andáis muy desencaminados. Puede que este machaque de un argumento no muy complicado les haya convertido en expertos dibujantes de situaciones espectaculares. "Cyber Weapon Z" es la obra más importante con estas características, conocida y aclamada por los otakus debido al excelente dibujo de su autor, Andy Seto, que ha recopilado elementos de los juegos de lucha más conocidos para dar vida a unos personajes que curiosamente nos recuerdan a personajes como Terry Bogard, Chun-Li o Krilín.
"CWZ" ha obtenido un éxito sin precedentes en Francia, y por fin ha visto la luz en nuestro país, editada por Hikari Ediciones (su primer lanzamiento).



DESPEDIDA

No penséis que os restriego todo este material para poneros los dientes largos. Tan sólo os lo presento para que veáis que el Salón Internacional de Cómic de Barcelona es una feria a la que merece la pena ir por la calidad de los productos que allí se pueden encontrar.
Nada más. Recordaros que a finales de Mayo se celebra el Expocómic en Madrid (del 20 al 23) aunque cuando se haya publicado esto, ya habrá pasado. Tal vez nos veamos por allí...

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales




HOBBY
SHOPPING
Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio, solicita información en los teléfonos:
91 654 61 86 ó
91 654 81 99


Infinity
Games
• Videojuegos y Accesorios
• Venta y Cambio
• Especialistas en Importación
• Servicio Tecnico
SERVICIO A DOMICILIO
C/ Sierra Toledana, 23 - VALLECAS
Metro Nueva Numancia
914 374 979


GAME SOFT
VIDEO JUEGOS, CONSOLAS, PERIFÉRICOS Y ACCESORIOS
COMPRA - VENTA - INTERCAMBIO - ALQUILER
TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
GRAN STOCK EN JUEGOS DE SEGUNDA MANO Y NUEVOS
ALQUILA TUS VIDEOJUEGOS AL MEJOR PRECIO DE MADRID
PSX: 300 PTS/TRES DÍAS N64: 400 PTS./TRES DÍAS
COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS SEA CUAL SEA EL TÍTULO
PSX, N64, GAME BOY, GB COLOR, SATURN, NEO GEO POCKET
ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
CENTRO C/TRES CRUCES, 6. TELF.: (91) 522 32 44 METRO GRAN VÍA
VALLECAS C/SIERRA DEL CADI, 3. TELF.: (91) 477 59 81 METRO PORTAZGO
RETIRO C/ALCALDE SÁINZ DE BARANDA, 7. TELF.: (91) 409 68 97 METRO IBIZA
PROSPERIDAD C/EUGENIO SALAZAR, 47. TELF.: (91) 416 99 38 METRO PROSPERIDAD O CRUZ DEL RAYO
PRESENTANDO ESTE ANUNCIO TE HACEMOS UN DESCUENTO DE 300 PTS. EN COMPRAS INFERIORES A 5.000 PTS., Y DESCUENTO DE 600 PTS. EN COMPRAS SUPERIORES A 5.000 PTS. EN CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS.

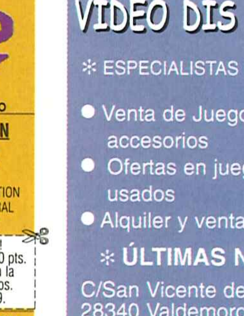

DREAM GAMES
Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos : 91 523 20 87 / 929 118151
TENEMOS TODO TIPO DE MERCHANDISING (FIGURAS, LLAVEROS, MUÑECOS, BANDAS SONORAS, LIBROS, ILUSTRACIONES, ETC...
ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN: JAPÓN / USA / EUROPA
PSX / NINTENDO 64 / SATURN / NEO GEO CD- Z /NEO GEO CARTUCHO / NEO GEO POCKET / PC ENGINE/ TURBO DUO / DREAMCAST / 3DO / JAGUAR 64
COMPRA, VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS DE 32 Y 64 BITS.
DREAMCAST
CONSOLA + JUEGO + RGB POR 75.000 PTS.
CONSOLA + 2 JUEGOS + RGB POR 80.000 PTS.
THE KING OF FIGHTERS'99
CLIMAX LANDERS
GUNDAM
SF ZERO 3
DINAMITE KEKKA 2
JURASSIC PARK LOST WORLD
FATAL FURY WILD AMBITION
DINO CRISIS
ACE COMBAT 3
LEGEND OF MANA
RIVAL SCHOOL 2
METAL SLUG X
KOF'96 NG COLLECTION
FATAL FURY (NG POCKET)
METAL SLUG (NG POCKET)
D&D COLLECTION
KOF BEST COLLECTION
Y 60 títulos más.
Juegos eróticos
STAR WARS
HIBRID HEAVEN
Y 40 TITULOS MÁS (CONSULTAR)
OFERTA 2 X 1 EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN DE DREAMCAST, PSX, SATURN, N 64, Y NEO GEO CD
PONZANO, 72. MADRID
Telf.: 91 553 81 89 Zona N. Ministerios
ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.
DISTRIBUIMOS A TIENDAS

PLAYSTATION- NINTENDO 64- GAME BOY
TENEMOS MAS DE 5000 VIDEOJUEGOS EN VENTA CAMBIO Y ALQUILER DESDE 1.995 PTS.
TODAS LAS NOVEDADES Y OFERTAS A PRECIOS INCREÍBLES
COMPRAMOS LOS JUEGOS QUE YA NO QUIERAS Y TE DAMOS MÁS QUE NADIE.
SÓLO EN
MEGA JUEGOS
AVD. DE BUCARAMANGA, 2.
Centro comercial COLOMBIA L. 218
TELÉFONO 91 381 33 67 SERVICIO A DOMICILIO EN 24 HORAS.
OFERTAS DEL MES
PLAYSTATION CON 1 MANDO: VALE POR 1.000 PTS. DE DESCUENTO EN UN JUEGO DE OCASIÓN.
21.000 PTS.
19.900 + 2 ALQUILERES D 24 HORAS GRATIS.
GAME BOY POCKET: 10.000
7.990 + vale de 1.000 pts. de descuento en un juego de ocasión
ENTREGA ESTE VALE (SÓLO UNO POR PERSONA, NO VALEN FOTOCOPIAS) Y ALQUILA 2 JUEGOS EN 24 HORAS POR SÓLO 300 PTS.
HASTA EL 28 DE JUNIO DE 1999
¡COMPRUÉBALO HOY MISMO!

NEXT PLANET
www.next-planet.es
Tel: 91 - 542 22 21
Importadores Directos
C/ Princesa nº 47 - Local T-15A 28008 Madrid
Virtua Striker
Red Line Racer
Get Bass
Gran Turismo - 2
Ace Combat - 3
Dino Crisis
MERCHANDISING JAPONÉS
Consola + Mando
VMS + RGB + Juego
74.900
"CHIP" EXTERNO
ENVIOS 24 H
Alquiler - Compra - Venta - Cambio - 2ª Mano
DESCUENTOS A TIENDAS
DTO. 500 Pts. Oferta no acumulable . Para compras superiores a 5.000


PLANET GAME
COMPRA- VENTA - ALQUILER
PLAYSTATION, NINTENDO 64, PC, GAME BOY
OFERTAS INAUGURACIÓN
C/ Nuremberg, 19.
Esquina Sánchez Pacho (Zona Prosperidad) Madrid
Metro Prosperidad
Telf. /Fax: 91 5100141
Envio 24/48 horas toda España


Sofmap
ソフマップバーチャルストア
C/ GALILEO 16 METRO ARGUELLES
TELEFONO 91- 4463960 CP 28011
HORARIO 11:00 A 2:00 Y DE 5:00 A 9:00 DE LUNES A SABADO
DREAMCAST
SCUND RACER
SHENMUE
S. F. ZERO 3
LA J. DE CRISTAL II
KING OF FIGHTER 99
TEKKEN COL.
OFERTA: DREAMCAST desde 55.990 PTS. No pierdas esta oportunidad!
ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN JAPON Y USA
JUEGOS A PARTIR DE 5.000 PTS.
NEO GEO POCKET COLOR, CD, CARTUCHO, CDZ, NINTENDO 64, DREAM CAST, SATURN, PLAYSTATION Y MERCHANDISING MANGA
PLAYSTATION
DINO CRISIS
RIVAL SCHOOL 2
ACE COMBAT 3
F. F. WHILT AMBITION
METAL G. INTEGRAL
RACING LAGOON
¡GÁSTAME! VALE POR 2.500 pts. de descuento en la compra de juegos. Oferta verano 99.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
DISTRIBUIMOS TAMBIEN A TIENDAS
TELEFONO PEDIDOS: 91- 4463960
VINILOS, CDS, Y TODO PARA EL D.J. A CARGO DE DISCORDER


VIDEO DIS
GAME BOY COLOR
NINTENDO64
PlayStation
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
• Venta de Juegos, consolas y accesorios
• Ofertas en juegos nuevos y usados
• Alquiler y venta de juegos
ÚLTIMAS NOVEDADES
C/San Vicente de Paul, 11.
28340 Valdemoro. Madrid
Teléfono: 918955395


CHOLLO GAMES
VIDEOJUEGOS
C/ ARENAL 8.1º (DOS LOCALES)
28013.MADRID.
TLF:91 523 23 93
TLF:91 531 55 01
-TODO EN IMPORTACION PARA TU CONSOLA
-CAMBIO DE JUEGOS TODOS LOS SISTEMAS
-COMPRA Y VENTA DE JUEGOS USADOS
- ENTREGA EN 24 - 48 HORAS


GAME MASTER
GRAN VIA 80 SEGUNDO
MADRID 28013
TEL/FAX -91 548 42 21
SEGA BASS FISHING
BUGGY HEAT
SF. ZERO 3
HOUSE OF DEAD 2
MARVEL VS SF.
BLUE STINGER
SUPER SPEED RACING
CABLE RGB
ACCESORIOS:
CABLE RGB
VGA BOX
VISUAL MEMORY
CONTROLLER
RUMBLE PACK
VIRTUAL GUN
MANDO POP'N MUSIC
KOF 98
SYPHON FILTER
DRIVER
THE LEGEND OF LEGAIA
POP'N MUSIC
ACCESORIOS:
ACTION REPLAY PRO
PAL BOOSTER
MEMORY CARD
PISTOLA SCOPRPION
CABLE RGB
NEOGEO POCKET COLOR
KOF R-2
PUZLE BUBBLE
COMPRA/VENTA/CAMBIO/DISTRIBUCIÓN
SERVICIO A TODA ESPAÑA 24H.


COCONUT
ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA LLAMANDO AL TELF: (91) 554 50 47
Ultimas novedades, todo en juegos 2ª mano
PSX, N64, SAT, N.GEO CD Y CARTUCHO, NEO GEO POCKET, G.BOY COLOR, SN, MD.
OPERACIÓN CAMBIO PSX X N64
TIENDA COCONUT
C/ CARNICER, 13
28039 MADRID
METRO ALVARADO
Horario: 10,30 - 2 y 5 - 8
COMPRA VENTA CONSOLAS PLAYSTATION, NINTENDO 64 Y GAME BOY COLOR
COMPRA- VENTA Y CAMBIO JUEGOS DE 2ª MANO TODOS LOS SISTEMAS
FIGURAS M. G. S., ZELDA, TEKKEN 3, MARIO KART, TOMB RAIDER, DARK STALKERS, CAPCOM VS X MEN
FINAL FANTASY VII


GAME OVER
Especialistas en Dragon Ball Z y GT.
- Juegos, Cromos y consolas .
- Videojuegos de Rol.
- Dragon Ball Final Bout P/S.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket.
- Mercado de Segunda Mano
C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960


MERCAJOCS
COMPRA, VENTA Y CAMBIA
Calle San Pere, 35. Sabadell- Tel. 93 725 91 78
VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO
TE OFRECEMOS
• Más de 1.500 juegos en stock
• Las mejores ofertas en juegos de PlayStation, Saturn y Nintendo 64.
• Grandes descuentos en juegos de Megadrive y Super Nintendo.
• Además ofertas especiales en juegos de Neo Geo, Game Boy, Game Gear, Nintendo, Master System, Mega CD, 32 X, Pc... etc.
CAMBIO DE JUEGOS
Megadrive, S. Nintendo, Game Boy y Game Gear: 500 pts.
PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Neo Geo: 1.000 pts


GRAN OPERACIÓN CAMBIO - COMPRA - VENTA
VIDEOCONSOLAS
JUEGOS
CAMBIO
TODOS A 750 PTAS.
VENTA
GRATIS GASTOS DE ENVÍO
SEGA... OTRAS...
Dirección: Club MV
C.C. DENDARABA B-16
01004 VITORIA
Horario: De 11 a 13,30 Y De 17 a 20,30
TELF: (945) 14 83 19


GA
gameland
-IMPORTACION USA/JAPON
-CLUB DE CAMBIO
-TELEGAME (alquiler a domicilio)
telegame@iponet.es
-ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
C/ Fernando el Católico 50
28015 MADRID Tlf/fax: 91 549 4403
www.usuarios.iponet.es/gameland
MONCLOA gameland@iponet.es

GAMES UNIVERSAL

ALICANTE
C/Avda. la Libertad 86
ELCHE
TEL. 966 67 37 99
C/ Hernán Cortés, 15
TEL. 96 698 07 26
ELDA
Próxima apertura
SAN JUAN (PUEBLO)

CUENCA
C/Avda. Castilla La Mancha 26
TEL: 969 21 40 69

CIUDAD REAL
C/Pedrera baja 23
Junto a Comandancia
TEL. 926 25 39 96

LOGROÑO
c/Cigüeña 36
TEL. 606 550 515

CENTRAL DE PEDIDOS

TEL. 607 19 29 29 DPTO. FRANQUICIAS

DISTRIBUCIÓN PARA TIENDA Y PARTICULARES

96 230 52 45

ENVIOS A TODA ESPAÑA, ENTREGA EN 24 H.

MÁLAGA
C/ de la Cruz 19 bis
TEL: 952 52 66 77
NERJA

CASTELLÓN
C/ San Bernardo 10
Junto plaza España
ONDA
TEL. 964 60 35 62

GRANADA
Urb. Romero Alpuente, blq. 1 bajo
TEL. 958 86 19 04
BAZA

VALENCIA
C/ Maestro Gozalbo 11
TEL. 96 374 37 92
C/José Benlliure 100
TEL. 96 355 24 68
C/Gil Orozco 9
Requena (VALENCIA)
C/San Juan 36
TEL. 96 217 09 02
UTIEL (Valencia)

ALBACETE
c/Juan Sebastián el Cano 10b.
Cerca de la veleta
Tel. 967 24 36 56

MADRID
C/Gobernador 83
TEL. 91 891 0574
ARANJUEZ



GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
967 507269
-4 Jugadores simultaneos
-Editor de pistas -18 Coches Oficiales
-4 Modalidades de juego(Arcade,Campeonato ,Trofeo de Rally y Contrereloj)
-Daños progresivos en el vehiculo.
V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION
PlayStation
COMPRANDO V-RALLY 2 ó BUGS BUNNY UN JUEGO A ELEGIR ENTRE 9 DIFERENTES.
V-RALLY 2 + JUEGO DE REGALO
2 X 1
8.990 PVP
(Oferta a las 100 Primeras Reservas.)
Ofertas exclusivas en tiendas GameSHOP
BUGS BUNNY
Perdido en el Tiempo
BUGS BUNNY + JUEGO DE REGALO
2 X 1
7.990 PvP
(Oferta a las 100 Primeras Reservas.)
Ofertas exclusivas en tiendas GameSHOP
-Toda la animación de los Dibujos Animados.
-12 Pesonajes: Daffy Duck, Sam ...
-Una puesta en escena variada: EXPLORACION -ACCION -PUZZLES CARRERA Y PERSECUCION...
-Correr, escalar, zambullirte, montar en bici,conducir coches...
GameSHOP
ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967.50.52.26
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - Alicante
Tlf.: 965.22.70.50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 96.666.05.53
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924.55.52.22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31-Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 93.894.20.01
BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12 local 1 B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tlf.: 93.814.38.99
CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956.22.04.00
GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972.41.09.34
HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959.22.96.80
LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973.26.40.77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 91.723.74.28
MADRID
Casimiro Escudero, 11
Metro CARABANCHEL
28025 - Madrid
Tlf.: 91.465.81.94
MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952.82.25.01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968.40.71.46
TARRAGONA
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977.33.83.42
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 96.333.43.90
VIGO
Plaza de la Princesa, 3
36202 - Vigo
Tlf.: 986.220.939
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf. : 944.47.87.75
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
9 67505226
PlayStation y son marcas de Sony Computer Entertainment Inc. Reservados todos los derechos.



GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...
967 507 269
Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio un día - 850 ptas.
19.900
playstation + dual shock + disco demo
23.990
playstation + dual shock + duo shock plus + memory card 1Mb + disco demo
22.990
playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb. + disco demo
pistola assassin con pedal y retroceso
8.990
volante mad catz duo shock
11.990
volante dual force
14.490
4.500
dual shock
3.990
dual shock blaze
ROJO
TRANSPARENTE
AMARILLO
VERDE
AZUL
NEGRO
3.990
joystick devastator
2.100
control pad
2.100
memory card
NEGRA
ROJA
BLANCA
TRANSPARENTE
GRANATE
AMARILLA
AZUL
VERDE
GRIS OSCURO
NARANJA
4.990
pack periféricos
2.500
maletín juegos cd case
BLOODY ROAR 2
7.490
SOUL REAVER
8.490
STREET FIGHTER ALPHA 3
7.490
FINAL FANTASY VII
REGALO DE UNA DEMO DE FINAL FANTASY VIII
3.490
GRAN TURISMO
3.490
Haz tu reserva de Bugs Bunny o V-Rally 2 ...
7.990
8.990
... y elige uno de estos juegos de REGALO*
EX. SNOWBREAK
FRENZY!
IZNOGOUD
LAST REPORT
MEGAMAN 8
MOTORHEAD
MOTORMASH
N2O
TOTAL DRIVIN
*Oferta limitada para las primeras 100 reservas.
METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK
12.990
METAL GEAR SOLID
8.490
GRATIS ESTA FANTÁSTICA PEGATINA PARA TU CONSOLA Y UNA DEMO DE SILENT HILL AL COMPRAR METAL GEAR EN GameSHOP
ANNA KOURNIKOVAS
7.490
ASTERIX
7.490
BICHOS
7.990
BOMBERMAN F. RACING
7.490
CIVILIZATION II
8.490
CRASH BANDICOT 3
7.990
DARKSTALKERS 3
7.490
GEX: Deep Cover Gecko
8.490
HARD EDGE
7.490
HUGO
7.490
MARVEL VS. S. FIGHTER
7.490
MONACO GRAND PRIX 2
7.490
MONKEY HERO
8.490
NO FEAR: (Mountain Biking)
8.490
PUMA SOCCER
7.490
RIDGE RACER TYPE 4
7.990
R-TYPE DELTA
6.990
RUGRATS
8.490
STREET FIGHTER COLLEC. 2
6.490
TAI-FU
8.490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
7.490
PLATINUM
ABE'S ODDYSEE
3.990
BATMAN & ROBIN
3.990
BLOODY ROAR
3.990
CONSTRUCTOR
3.990
COOL BOARDERS 2
3.490
CRASH BANDICOT 2
3.490
EL MUNDO PERDIDO
3.990
FORMULA 1 '97
3.490
HERCULES
3.490
JUNGLA DE CRISTAL
3.990
MICKEY'S WILD ADV.
3.490
MOTO RACER
3.990
RAYMAN
2.990
RESIDENT EVIL
3.990
RIVAL SCHOOLS
3.990
SOUL BLADE
3.490
SUPER CROSS '98
3.990
TEKKEN 2
3.490







25.900




19.900

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

967 505 226









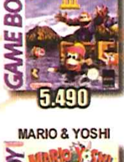

Producto	Precio
CONTROL PAD	4.990
RUMBLE PACK	3.500
VOLANTE ASCIIWHEEL	9.490
VOLANTE MAD CATZ	12.990
CONTROL PAD COLORES	4.990
EXPANSION PACK	4.990
MEMORY CARD COLORES	2.990
CABLE RF	2.990














Juego	Precio
CASTLEVANIA	11.490
FLYING DRAGON	9.490
QUAKE II	11.490
STAR WARS RACER	9.490
1080 SNOWBOARDING	8.490
BUCK BUMBLE	8.490
CRUIS'N WORLD	6.990
F-1 WORLD GRAND PRIX	5.990
F-ZERO X	8.490
FIFA '99	9.490
GEX 64	9.490
GOLDEN EYE 007	5.990
IGGY'S RECKIN BALLS	4.990
LAMBORGHINI	5.990
LODE RUNNER 3D	9.490
LYLAT WARS	5.990
MARIO KART	5.990
MARIO PARTY	9.490
MICRO MACHINES 64	9.490
MILO'S ASTRO LANES	9.490
MISSION: IMPOSSIBLE	7.490
NBA COURTSIDE	5.990
PILOTWINGS 64	5.990
QUAKE	4.990
SAN FRANCISCO RUSH 2	9.990
SNOWBOARKIDS	5.990
SOUTH PARK	10.490
STARWARS: R. SQUADRON	9.490
TUROK 2	9.490
TWISTED EDGE	10.490
V-RALLY	7.490
WAVE RACE	5.990
WIPE OUT 64	9.490
ZELDA	9.490

GAME BOY pocket

consola game boy pocket COLORES



7.990








9.490 game boy printer

7.990 game boy camera

1.390 luz y lupa light player






















Juego	Precio
BUGS BUNNY	5.490
DONKEY KONG LAND	3.990
D. KONG LAND 2	3.990
D. KONG LAND 3	5.490
DUCK TALES	4.490
F-1 RACE	2.990
I SUPERSTAR SOCCER	5.490
JAMES BOND 007	5.990
KILLER INSTINCT	3.990
MARIO & YOSHI	2.990
MICKEY'S D. CHASE	4.490
MULAN	5.490
POCKET BOMBERMAN	5.990
SYLVESTER & TWEETY	5.490
PEQUEÑOS GUERREROS	5.490
STREET FIGHTER II	3.990
WARIO LAND II	5.490
ZELDA	3.990

GAME BOY COLOR














Juego	Precio
BICHOS	5.490
BUGS Y LOLA BUNNY	4.990
CONKER'S	5.490
QUEST FOR CAMELOT	5.490
RUGRATS	5.490
SUPER MARIO BROS	5.490
V-RALLY	5.490
ZELDA	5.990




game boy COLOR **12.490**

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

ENVIO A DOMICILIO

CLUB DE CAMBIO

COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS
























ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Avda. Galaroza, 1
21006 - Huelva
Tlf.: 959231514

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MADRID
Casimiro Escudero, 11
Metro Carabanchel
28025 - Madrid
Tlf.: 914658194

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

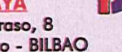
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977338342

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIGO
Plaza de la Princesa, 3
36202 - Vigo
Tlf.: 986220939

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775





DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO EN ESPAÑA
nYko
GRUPO M·G·K INTERNATIONAL
MAS NO BUSQUES MAS
TENEMOS LO ULTIMO AL MEJOR PRECIO
965 71 80 79
965 70 38 35
SERIE ECONOMICA N64
BICHOS
LA PLAGA LLEGA A TU N64!
CASTLEVANIA
TERRORIFICAMENTE REAL
NUEVAS GAMEBOY COLOR!
LOS JUEGOS MAS VENDIDOS A PRECIO INSUPERABLE
MGK OS OFRECE DIRECTAMENTE DESDE USA
LOS ACCESORIOS MAS GUAPOS DEL MERCADO!
SHOCK 'N' ROCK
• Motor Vibración con ajuste, valido para cualquier juego GB
• Altavoces amplif. con salida para auriculares
• Batería recargable con 10 horas auton.
• Incluye adaptador y cargador.
• Empuñadura de goma para mayor confort.
POWER PACK GBC
• Hasta 10 horas de juego continuo.
• Recargable durante juego.
• Incluye cargador.
NO DEJES DE VISITAR NUESTRA WEB Y TIENDA VIRTUAL:
www.mgk.es
...Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA - Y LLEVA REGALO!



Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
M·G·K está en todas partes. ENCUENTRANOS!
SERIE PLATINUM
LOS BOMBAZOS DEL AÑO A MITAD DE PRECIO!
JOGCON
EL NUEVO MANDO DE NAMCO, COMPATIBLE CON R4, GRAN TURISMO 2 Y ADEMAS CON FORCE FEEDBACK!
STREET FIGHTER ALPHA 3
BLOODY ROAR
PELEAS BESTIALES!
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER
CAPCOM VUELVE MAS FUERTE QUE NUNCA
CARMAGEDDON
CORRE, DESTRUYE, ATROPELLA Y GANA!
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04 ★
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 - Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Vía, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• Pla de Fornells, 38 - Tel. 933 50 03 00
• C/. Torroella de Montgri, 5 -Tel. 933 11 81 24 ★
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21 ★
CASTELLON
• VILLA REAL: C/. L'Alguer, 3 - Tel. 964 50 60 89
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05 ★
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
MADRID
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• Pza. Cruz Roja, 3 ★
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50 ★
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo - Tel. 968 52 52 67 ★
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• C/. Castilla, 69 - Tel. 942 21 51 84
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22 ★
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 - Tel. 944 83 27 16
PHANTOM DRIVE
• Vibración para juegos compatibles
• Control sensibilidad
• Analogo/digital/dual shock.
• Fácilmente adaptable a superficies planas.
• Pedales separados.
• LEDs indicadores de aceleración, frenado, etc.
• Botones programables.
Compatible con PSX y N64
PSX MEMORY CARDS
TARJETA MEMORIA 8X
8 VECES LA CAPACIDAD DE QUE EL ORIGINAL PSX. DISPLAY DIGITAL LED. 120 BLOQUES DE DATOS!
TARJETA MEMORIA 72X
72 VECES LA CAPACIDAD DE QUE EL ORIGINAL PSX. DISPLAY DIGITAL LED. 1080 BLOQUES DE DATOS!
>>DISTRIBUIDOR>
>>OFICIAL>
nYko
nYko
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTURA
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.

GANADORES CONCURSO "METAL GEAR SOLID"



Premio: Juego Metal Gear+ Cd Banda Sonora+ Lote 3 pins

Raúl Fernández Jiménez	Granada
Manuel Rusillo Alvarez	Jaén
Antonio Cuenca González	Cantabria
Juan Barroso Llames	Cádiz
Nicolás Fernández Valverde	Granada
Alberto Hernández Jiménez	Madrid
David González Torres	Madrid
Pablo Peña Alvarez	Burgos
Liliana Delagarre	Barcelona
Koen Venegas Aernouts	Burgos
Rafael Guijarro Muñoz	Ciudad Real
Cristo Ortega Rodríguez	Las Palmas
Roberto Plata Talavera	Madrid
Adrián de la Flor Ruiz	Lérida
Pedro Jesús Sánchez Torrecillas	Almería
Juan Carlos Ojeda Usillos	Cantabria
José María Domínguez Campelo	León
José Francisco Jiménez Arquelladas	Granada
Valentín Alvarez González	La Coruña
Andoni Arriaga San Sebastián	Vizcaya
Alberto Luis Sánchez Roch	Sevilla
José Francisco Cruz Pérez	Almería
Iván Rodríguez Reyes	Granada
Francisco Javier Novalbos Díaz	Ciudad Real
Pablo Molinero Valdivia	Navarra

Premio: Juego Metal Gear+ Lote de 3 Pins

Alvaro González Morán	Guipuzcoa
Juan Carlos Martínez Rodríguez	Valladolid
José Arcadio Gámez García	Baleares
Ignacio Edo Burriel	Valencia
Alberto Domínguez Jiménez	Madrid
Daniel Campomanes Palomares	Málaga
Lola Beltrán Otero	Málaga
Francisco Javier León Pedraza	BArcelona
Francisco Puche Esteve	Alicante
José Ramón Segovia Barato	Madrid
Rufino de la Rosa Sabonet	Granada
Antonio Rodrigo Rueda Galdón	Albacete
Pablo Guerra Male-Gil	Las Palmas
Rubén Velado Valeije	Madrid
Francisco Veredas Sánchez-Camacho	Madrid
Jesús Toribio Patiño	Toledo
César Royo Gálvez	Zaragoza
Jorge Velasco Sánchez	Zaragoza
David Vilar Grijalba	Valencia
Juan Carlos López Fernández	Madrid
Martí Sastre Rovira	Baleares
Marcelino Pérez Alonso	Barcelona
Jorge García Alvarez	BArcelona
Dori Palomar Medina	Valencia
Jesús Hernando Martínez	Madrid

RECIBE EN CASA LA REVISTA MÁS VENDIDA DE VIDEOJUEGOS

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES (450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS) LLÉVATE EL REGALO QUE PREFIERAS

MEMORY CARD SONY



CONTROLLER PACK N64



PAD SATURN



AC ADAPTER NEPO GEO POCKERT



- MEMORY CARD SONY: Salva tus partidas de PlaySation en una de estas memory cards de colores (no se puede elegir color)
- CONTROLLER PACK N64: Te permitirá salvar la partida de tu juego preferido de N64, para que la puedas terminar en cualquier momento.
- PAD SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- AC ADAPTER NEO GEO POCKET: Adaptador de corriente para la NeoGeo Pocket.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 91 654 84 19 ó 654 72 18.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 91 654 58 72
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

12 numeros + regalo por solo 5.400 pesetas

Y ademas

- **Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.**
- **Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.**
- **La recibirás cómodamente. Para que estés siempre informado.**

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 25% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID



"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA"– 10/10

100.000 usuarios no pueden estar equivocados...

¡100.000 COPIAS YA VENDIDAS!

Gracias a todos

KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35